

平成3年2月10日発行(毎月10日発行)第5巻第2号(通巻47号) 昭和62年9月11日第 種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

# MSX・FAN

1991 FEBRUARY

2

520YEN

■NEW  
銀河英雄伝説II  
聖戦士ダンバイン  
エクスタリアン  
ディスクステーション21号  
ピーチアップ8  
ピンクソックス4

■特別付録  
エメラルド・ドラゴン・ビギナーズ・ブック

■LIST  
ゲームプログラム12本

■秘情報満載  
〈FRAY、大航海時代  
桃色図鑑ほか〉

ゲーム十字軍

■ATTACK  
ランペール  
サークII  
シードオブドラゴン  
ティル・ナ・ノーグ

人気RPG5本総力攻略特集号!





マイクロキャビン

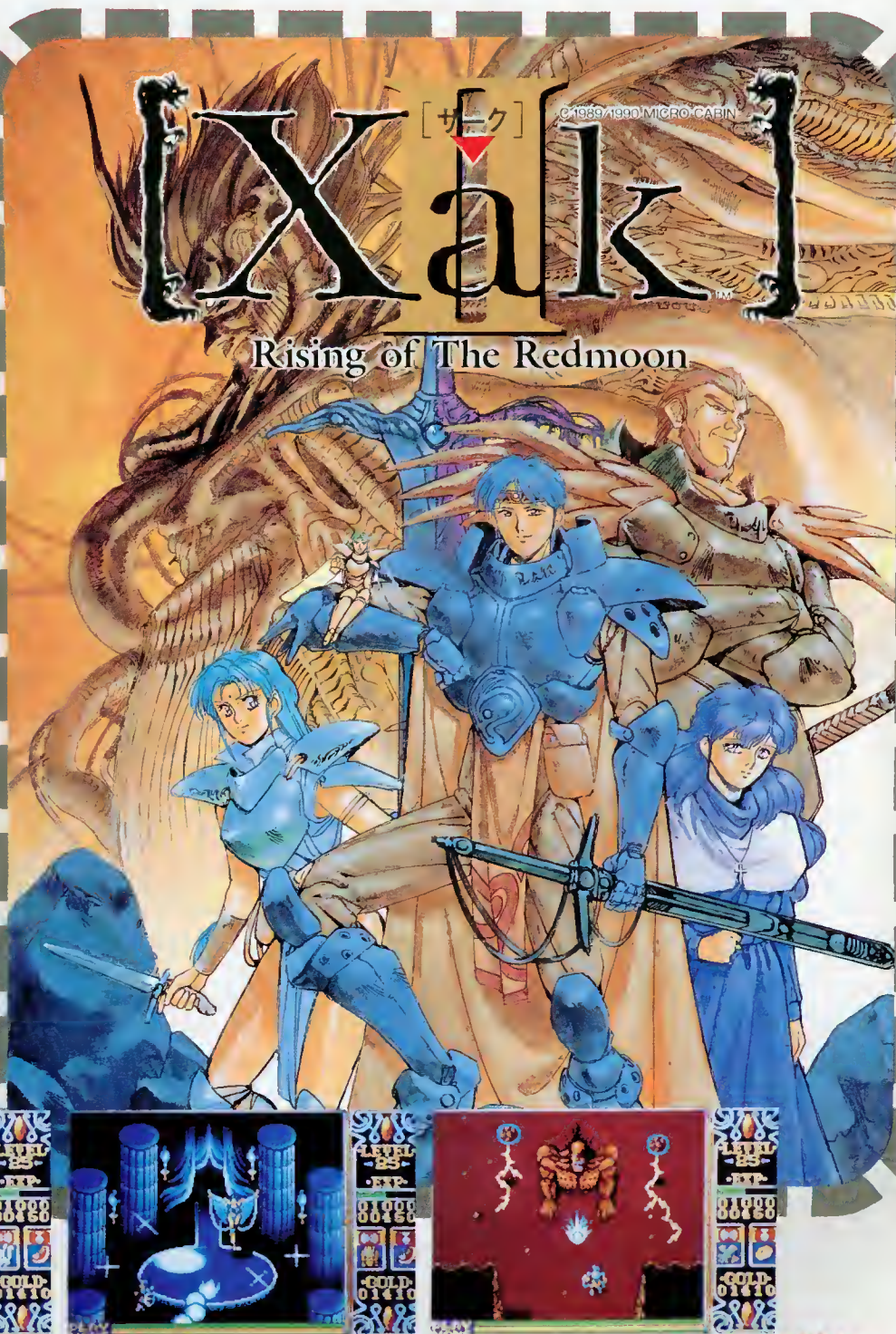
株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

たつたつ真実を伝える  
伝説がある。

STAFF

- Produce & Scenario write / 加藤雅史
- Game Design & Graphic / 柳島秀行
- Graphic / 川口洋一郎・青木文秀
- Programming / 三曾田明  
山田浩司・永井勝也
- Sound / 新田忠弘・笹井りゅうじ
- Image Illustration / 菊地通隆



上記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発し、著作権者として登録されています。本ソフトは、著作権法に基づき複製・転載・改変・頒布・貸与等を行うことは、法律上禁止されています。また、本ソフトの全部または一部を、第三者に譲渡・貸与・複製・転載・改変・頒布・貸与等を行うことは、法律上禁止されています。また、本ソフトの全部または一部を、第三者に譲渡・貸与・複製・転載・改変・頒布・貸与等を行うことは、法律上禁止されています。

シリーズ第1弾  
「Xak」  
好評発売中!

● MSX2 MSX2+ MSX turbo R 対応版  
3.5"2DD 5枚組

MSX MUSIC  
対応FM音源

S-RAM  
対応

新発売  
¥8,800  
税別

INFORMATION DIAL ☎(0593)53-3611



# 新たな冒険、 Xakの世界に今、

元気！かわいい！ドキドキ！そんな女の子の恋の大冒険。  
ドラクエ待ってて…私、負けない！



## MSX2「Xak」開発の最強スタッフ

- Game Design, Scenario & Programming / 中津泰彦
- Game Design & Graphic / 末永仁志
- Graphic / 古屋賢三・陣内靖弘
- Sound / 新田忠弘
- Image Illustration / ここまひ



### ● コミカルモンスター！

MSXの限界に挑戦したユーモアあふれる動きが特長です。ボスキャラには16パターンものアニメーションをすることも登場します。



### ● カラフルマジックパワー！

ロッド(杖)による攻撃8種類、スクロール(巻物)魔法11種類。多種多彩な攻撃魔法がバトルシーン中、すべてカラフル・アニメーション。



### ● ビッグスケールシナリオ！

Xakを基本に作り上げられた「FRAY」の世界は言うまでもなく壮大。フェアレスの町での登場人物との再会も楽しみのひとつ。



### ● リアルアニメーション！

VRシステム(Ver.2)搭載の多重スクロールやアニメーション効果により、美しく、よりリアルな画面を演出します。今までには体験したことのないような感覚を味わうことができます。

**MSX ONLY!**

Special Version

新機種MSX turbo R ● MSX turbo R 専用3.5"2DD5枚組

操作性アップ！魔法を使うと、プレイが呪文を叫ぶ！  
プロローグ&エピローグはturbo Rスペシャルバージョン！

● MSX2 MSX2+ 専用 3.5"2DD 4枚組 MSX MUSIC 対応FM音源

● '91 3月25日ポリスターレコード DATA Mより「Xak II」「FRAY」CD発売決定(詳細は次号にて発表)

新発売  
各¥7,800

税別



MSX



クリエイティブパソコン **F1 XV**  
HB-F1XV <sup>標準価格</sup> 69,800円 <sup>税別</sup>

HB-F1XV 価格 69,800円 税別

# F1-SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・  
電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都港区  
区内ソニービルカタログMF係へお申し込み下さい  
●MSX はアスキーの商標です



### FAN ATTACK

英雄の立身出世を追うシミュレーションの攻略第1回目

**ランペルール** 6

第2の舞台・結晶の谷攻略ガイドだっ!

**サークII** 12

ステージ1と2の攻略ガイドだっ!

**シードオブラゴン** 16

ひとりの英雄妖精の物語を徹底研究

**ティル・ナ・ノーグ** 22

### FAN NEWS

**銀河英雄伝説II** 銀河を二分する大宇宙戦争のSLG第2弾 98

**聖戦士ダンバイン** アニメファンに贈るビジュアル志向のSLG 100

**エクスタリアン** 遊園地でとらわれた女の子を捜し出すAVG 101

**DMfan** ディスクステーション21号 ピーチアップ8  
ピンクソックス4 102

### PROGRAM

**ファンダム** 35

1画面8本+N画面2本+10画面1本+FP部門1本

**ファンダムスクラム** 44

**スーパービギナーズ講座** 66

**AVフォーラム** 80

『かに道楽』エディットステージコンテスト発表 42

**BASICピクニック** 30

ファンクションキーの底で光るもの

**FM音楽館** 68

オリジナル:SNOWFALLS・The Phone called from India・  
Variation on the KANON

**ゲーム十字軍** 84

のぞき穴:三国志IIほか 通り抜け:FRAY 桃色図鑑:大航海時代 歴史の  
散歩道:三国志II 団体戦一騎討ちトーナメント

情報 **FFB** 26

おもちゃ箱 MSXフェスティバル、最新GM情報ほか

**ほぼ梅麿のCGコンテスト** 90

今月も力作が超いっぱい

**FAN STRATEGY** 92

三国志II、水滸伝、戦国群雄伝

**記憶のラビリンス** 96

『シムアース』にはまっているぞ!

**ゲーム制作講座** 94

みんなのシナリオ紹介大特集!

**THE LINKS INFORMATION PAGE** 72

テーブルトークRPG第2弾「魔術師妖精学校」登場

### INFORMATION

**ON SALE** 106

**COMING SOON** 107

〈特別企画〉年賀状特集・メーカー各社からのメッセージ

**MSX新作発売予定表** 12月13日現在の情報 111

**いーしょーくーはまだかいな!?**『ソーサリアン』移植計画④ 104

**FAN CLIP** タボちゃんの可能性④ 112

**読者アンケート** 掲載ソフト30本プレゼント 34

### 特別付録

エメ・トラの基本をまとめたこの1冊

## エメラルド・ドラゴン BEGINNER'S BOOK

### ●スペック表の見方

#### Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    | ☐ × 2 ☐ |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価 格   | 6,800円  |

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源 ☐はROM、☐はディスク、☐はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑤対応機種 ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+専用、turboRでしか動かないものは☐と表記されています。⑥RAM、VRAMの容量 MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能 ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑧価格・消費税別メーカー側の希望販売価格です。

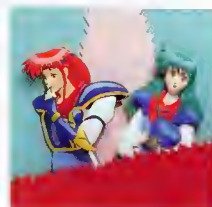
### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしております。

☎03-3431-1627





皇帝の座をめざすための第一歩を考える

# L'EMPEREUR

ランペルール

光栄

☎045-561-6861

発売中

ヨーロッパ近代史に偉大なあしあとを残した、フランスの英雄ナポレオン。このゲームは彼の生涯をシミュレートして、最後には皇帝「ランペルール」に成り上がるのだ。ギミの辞書に不可能の文字があるか？

|       |             |
|-------|-------------|
| 媒体    |             |
| 対応機種  | MSX2/2+     |
| VRAM  | 128K        |
| セーブ機能 | SRAM、PACテープ |
| 価格    | 11,800円     |

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    |         |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価格    | 9,800円  |

※MSX2/2+機は200円、ROM版は100円です。

## 英雄交響曲 ランペルール

17世紀末、革命の嵐に混迷するフランスに、1人の英雄があらわれた。

一介の砲兵将校から出世の階段をかけのぼり、ついには皇帝にまでなったその男の名は、ナポレオン・ボナパルト。

このゲームは、そのナポレオンの物語をもとにしたシミュレーションゲームである。

ゲームには4つのシナリオが

あり、シナリオをクリアする条件は、敵対する国の都市に、軍団を率いて遠征し、一定数を占領することだ。

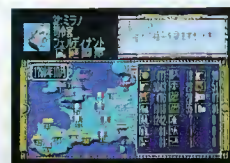
プレイヤーはそのために行動をするのだが、このゲームの特徴としては、シナリオごとにナポレオンの身分がちがっていて、その権限が変化する。

シナリオ1ではフランス軍のイタリア方面司令官、シナリオ

2ではフランス軍最高司令官で、その権限は任官している都市の経営と自分の指揮する軍団の行動だけに制限されている。

このときのナポレオンはあくまでも、軍人にすぎないので、国政に関するコマンドはない。

しかし、シナリオ3、4で国政を行う第一執政や皇帝となると、外交や貿易などの国政コマンドが増えるシステムなのだ。



① 国政の情報ウィンドウを消し、シミュレーションを見る。このように表示される。



② 通常画面には、そのときナポレオンがいる都市の情報を表示してある。



③ 敵の都市を占領し、領土を拡大するために軍団を率いて出撃するのだ。



# 第1章 ランペルール 勝利のために

このランペルールでは、いくつもの新しいシステムがもりこまれている。これらを理解しないことにはゲームに勝つことは不可能だ。重要ポイントをマスターして勝利をめざそう。

## 1 皇帝めざして成り上がれ!!

### 司令官コマンド 司令官～最高司令官時代

司令官身分(司令官・最高司令官)のときは毎月1回の司令官コマンドによって自分のいる都市に命令を下す。

一介の司令官の権限は小さく、軍に絶対必要な大砲も政府にお願いして配備してもらわなければならないし、シナリオ1では

都市間の移動の自由すらない。

さらには、軍備をしていざ攻めこもうと思ったとたん、政府が敵と和平したりするという、じつにはがゆい状況なのだ。

これを打開するためには、総裁政府を倒すしかなく、それまではじっとガマンするしかない。



司令官として、現在自分のいる都市に命令を下す。その都市の経済状況を見ながら、行動を考えること

### 政府コマンド

#### 第一執政～皇帝時代

総裁政府を倒し、晴れて第一執政になると国政を掌握し、いままでの司令官コマンドのほかにも3、6、9、12月に政府コマンドが実行できるようになる。今までは自分の都市だけを見ていればよかったが、今度は国家全体の戦略を考えていかなければ

ならないのだ。

大砲や艦船の製造、配備などの軍事面。またフランス各都市の状態にも常に気を配り、不足しているものをおぎなう必要もある。さらには外交や貿易など他国間との政治的な駆け引きも要求されるようになるのだ。



国政の権限をにぎると、今度はフランス全体の状態を考えなければならぬ。とくに陳情に関する判断は重要だ

### ゲームの心得

都市の生産力をあげる投資は、金をかけたわりには効果が少ないので、序盤には必要ないだろう。それより市民の状態を示す、食糧と物資の充足度に気を配るべきだ。これが低いとストライキが起きて生産力が激減し、目もあてられない。そうならないためにも供給や分配で充足度アップをはからう。

### 内政



投資すれば生産力はあがる

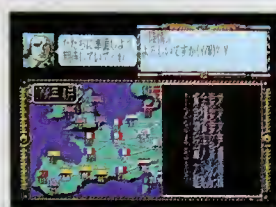
### ゲームの心得

内政に比べて、軍事面ではやるべきことがある。

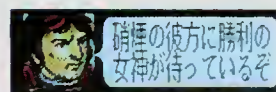
まず、兵力の増強をするわけだが、徴兵しただけではダメで、編成で各軍人に割り当てなければならない。騎兵に必要な軍馬は買い、砲兵に必要な大砲を陳情で政府に要求する。そして訓練をしたり演説をして兵の士気をあげたりするのもかかすことはできない。恩賞をあたえて軍人の忠誠度アップをはかるのも必要だろう。

強い軍隊を作るためにたゆまぬ努力をしよう。

### 軍政



陳情で大砲を要求



演説をして兵の士気をア

## こんなこともできるようになる

国政をにぎるといろいろなことができるようになるが、特に他国と貿易するのがおもしろい。

食糧や物資を輸入して足りない分をおぎなったり、輸出によって資金を得て、それを軍事費にあてることも可能になる。

また、軍人の派遣や移動で配下の軍人を自由に配備できる。

また、配下の司令官がいろいろと陳情してくる。陳情される立場になったナポレオンは、これにも的確な判断を下さなければならない。



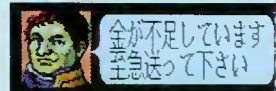
オーストリアに使者を送る



貿易は七金め、るか、ひきか



艦隊の建造を二回制限を



硝煙の彼方に勝利の女神が待っているぞ



政権担当者(第一執政・皇帝)になると政府コマンドによって外交ができるようになる。

外交による国際関係を軽視し、ただやみくもに戦っているばかりでは勝利はおぼつかない。

たとえば、複数の敵がいる場合、こちらの兵力をわけてそれぞれにあたらせるというのはあまりいい作戦ではない。

強国フランスといえども多くの敵を同時に相手にはできない。

それよりも一方と同盟を結び、他を全力でたたき、しかるのちにもう一方をたたくといった臨機応変な戦略も全ヨーロッパ統一のためには必要となる。

そのためには、他国の反仏感情に常に注意しよう。

これが高くなると相手国は宣

ヨーロッパ全図



●舞台になるヨーロッパの全体マップ。48の都市があり、シナリオごとに目標になる占領都市数はちがっているが、最終目標は全都市占領だ

戦布告してくるので、貿易などで反仏感情を下げる。

敵をなるべく少なくする、これが勝利への近道なのだ。



●「けげん」まわりは敵ばかり、恐怖の反仏大同盟が結成されてしまった。こうなると苦戦はまめがれない

## てごわい相手だ!

### ●イギリス王国



フランスの最大の敵、イギリス。すぐにでもたたきつぶしてやりたいが、イギリス本土に上陸するためには制海権が必要だ。

そのためには艦船数で相手を上回らなければならないが、相手は世界一の海軍国。高い工業力を使ってしぶとく制海権を握り続ける。

### ●ロシア帝国

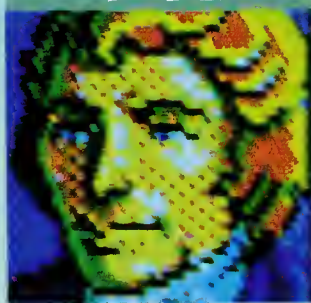


史実でもナポレオンの失脚の原因となったロシア。このゲームでもこわい存在だ。配下の軍人は優秀だし、国力も豊か。さらにはコサック兵があらわれてはフランス軍にダメージをあたえていく。

放っておくと鬼のように強力になるので要注意。

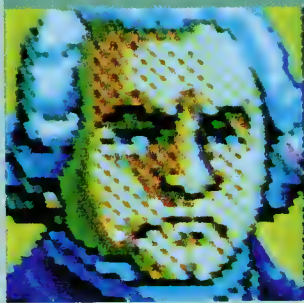
## フランスのほこる人材 参謀編

### フーシェ



●史実では神学校の教師で、ナポレオンの下で警察長官を務めたという人物だ。ゲーム上では、政治能力がA、経済能力B、ただし、軍事方面の能力はまったく期待できない。まったく政治専門に使うべき人材である

### タレイラン



●ナポレオンが皇帝の座につくまえから、フランスの外交を一手に仕切っていた、外交政治の専門家。政治、経済の能力がともにAという、ぜったいに仲間にしておきたい人材だ。忠誠度に注意して離反されないようにしよう

### バルティエ



●金や食糧などを、着実に輸送する、補給能力と、兵士からの信頼度をしめす指揮能力がA。初期からナポレオンの配下にいるので、大切に育ててやれば、軍事、政治の両面で活躍させることができるかもしれない

### ベルナドット



●史実ではフランス軍元帥、政治家としても軍人としても、平均して能力が高い、使える人材だ。経済能力と砲兵指揮官としての能力がCで、そのほかのパラメータがBだ。早く彼を探し出して、配下におきたいところ



### 3 特徴ある軍団を使いこなせ!!

戦闘シーンは光栄お得意のヘックス戦だが、ランペルールならではの新機軸もあるのだ。

特徴的なのはユニットの種類で、歩兵、騎兵、砲兵と3種類の兵科があるが、どれもそれぞれ特徴があり、うまく使いこなさなければ勝利は難しい。

また、敵から攻撃や砲撃を受けると部隊が混乱して何もできなくなることがあり、最悪の場合は勝手に退却してしまう。

指揮官の軍人の指揮能力が高ければ、混乱はすぐにおさまる。

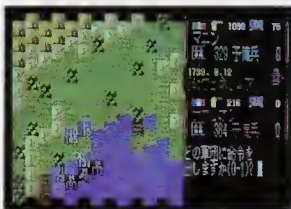
ヘックスの種類も多彩になり、とくに地形の高低は重要だ。

山には4種類の高さがあり、高い位置から攻撃したほうが有利で、砲兵の場合は射程も長くなる。逆に高い地形は砲兵の射程をさえぎることができる。

加えて季節によっても移動力

に差がでてくるし、また天候による差異も見逃せない。

季節が冬だったり、天候が曇りや雨のときは移動力がへり、攻撃も不利になってしまうのだ。



ⓧがついているのが混乱している軍団。こうなると攻撃力はゼロになってしまう



ⓧ地形の高低差を利用するのは、戦術の基本のひとつである。高いほうが当然有利だ

### 季節にも注意を!



ⓧ夏は何も気にせず戦うことができる。攻めこむならこの季節



ⓧ冬、なんと移動力がへり、砲撃の射程も短くなってしまふ

### フランスのほこる人材

### 勇将編

#### スルト



ⓧ歩兵能力がAの軍人。歩兵の能力Aの人材は、フランスにはナポレオンをいくめて4人いる。歩兵は行動が地味なため、ついでにおそろしさがたか。いざというときの地味な軍団なので、よい人材は早めに確保しよう

#### タヴー



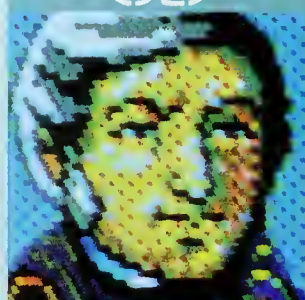
ⓧ歩兵能力はC、騎兵能力もA。騎兵は、軍人の中ではさきわめて有能な人材。2人以上の能力がAの軍人は、全255人の登場軍人のなかで、1人しかいない貴重な人材なので、ぜひ早めに確保したいところだ

#### ミュラ



ⓧナポレオンのときからナポレオンの配下にいる軍人の1人で、騎兵を指揮する能力がA以外にはほとんどと能がないという、単純明快な軍人である。とにかく、騎兵を常に200騎あたえておけば、相当な戦力が期待できる

#### マッセナ



ⓧミュラ同様に、初期からナポレオンの配下にいる、歩兵の能力Aの軍人。多くの人材がそうであるように、彼も歩兵能力以外には、これといって見るところがない。まったくの職業軍人といったところなのである

### 歩兵

### 地味だが役にたつ

歩兵は徴兵しやすく部隊を編成できるという利点のほかに、橋の建設や爆破などの工作活動を行うことができる。河のある地形で橋を爆破されたらお手上げになるので、戦争の際には必ず1部隊はつれていこう。



ⓧ橋を架けて敵可をアシスト。橋を爆破することもある

### 騎兵

### 戦いの華

騎兵は機動性にすぐれ、攻撃力も強い。加えて突撃ができるのが大きい。特に混乱した敵への突撃は効果絶大で、またたく間に相手を壊滅させることができる。

軍の主力にしたい部隊である。

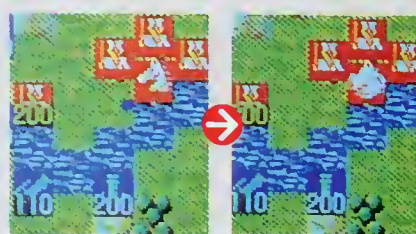


ⓧ突撃は連続攻撃で敵を壊滅させることができる必殺の技だ

### 砲兵

### 破壊力抜群!

遠距離攻撃のできる砲兵は貴重な戦力。それだけにその一撃は超強力。相手に混乱を起こさせやすい。ただ、訓練度が低いと命中率も悪く、間違っただけに当たったりしたら泣きたくするような損害が出てしまう。



ⓧ砲撃はちゃんと弾が飛び、味方を誤爆することもあるぞ

たとえば軍事能力についても、3種類の兵科の能力および指揮能力というパラメータが設定されている。軍人により得意とする兵科が違うので、適材適所を心がけてほしい。



## 第2章 天才戦略家をめざして

さて、実際にシナリオ1での遠征をレポートしてみよう。遠征こそはゲームでもっとも華やかな部分であり、敵を打ち破ったときのうれしさは大きい。だが勝利のためには綿密な戦略が必要なのだ。

1

## 遠征に勝利するための基礎

### 軍備の充実が基本

遠征に勝利するためには、兵士、軍馬、そして大砲などの軍備の充実がまず必要だ。

兵士は初期値は480で、年1回の徴兵によって集められる。

徴兵の最大数は都市の食糧の量や人口に影響される。兵士1に対して食糧5が必要である。

軍馬は初期値80、馬1あたり資金5で購入できる。

軍馬の数はそのまま騎兵の数の最大値になるのだが、いざ遠征となると、騎兵の突撃による攻撃が重要な戦術になる。騎兵軍団は最大値にしておきたい。

遠距離から敵を攻撃できる大砲は初期値19で、大砲1あたり

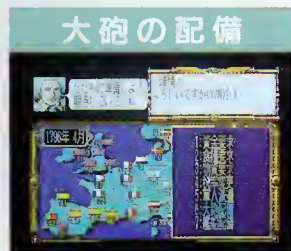
兵士5が必要。1軍団最大大砲40が使えることになる。

司令官時代には、政府に陳情するしか入手する方法はない。

大砲は年4回製造され、政府に納入される。大砲がないときに陳情するのはむだだから、まず国の状況を確認することだ。



馬がなければ騎兵は編成できない



陳情を早くから、してこくくいかせ



徴兵は、年1回 3月で年度が変わる

### 編成は適材適所でいこう

軍備がそろったら兵を軍人たちにふりわけ、軍団を編成する。

そのとき考えるべきことは、各軍人の能力だ。軍人には歩兵、騎兵、砲兵の各兵科の指揮をする能力と、指揮官としての能力(兵士からの信頼度)があり、A

～Dにレベル分けされている。

兵科の能力は軍団の戦闘力、指揮能力は統制に影響する。

軍人は経験を積むことで少しずつ成長もするが、それよりも今現在の能力を最大に生かすようにすることが、勝利への道だ。

| この記事で実際に遠征した軍団の編成状況 |    |    |            |  |
|---------------------|----|----|------------|--|
| 軍人名                 | 兵科 | 能力 | 兵士数        |  |
| ナポレオン               | 砲兵 | A  | 200 (大砲40) |  |
| ミュラ                 | 騎兵 | A  | 200        |  |
| マッセナ                | 歩兵 | A  | 200        |  |
| セリュリエ               | 歩兵 | B  | 200        |  |
| マルモン                | 砲兵 | B  | 110 (大砲22) |  |

### 演説と訓練で軍を強化!

編成が終わったら、兵を休ませてはいけない。すぐに訓練と演説をくりかえすことが必要だ。

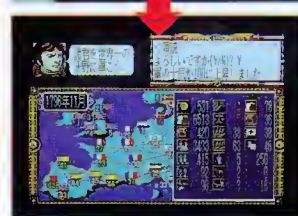
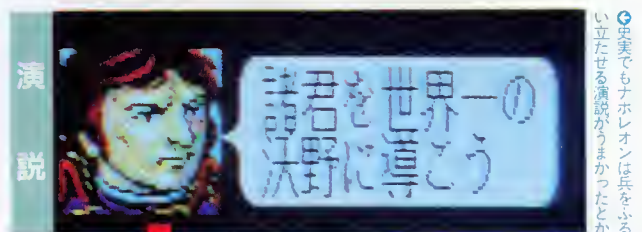
訓練は兵士の練度上げ、大砲の命中率などの戦闘力を高めることができる。また演説は兵の士気を高め、混乱や戦闘中の勝手な退却をふせぐ。

士気や訓練度は、毎年1回、

2月に下がるので要注意だ。

訓練を軍人にさせるときにも、能力の影響がある。

騎兵の訓練度が低ければ、騎兵能力の高いミュラに担当させると、訓練度を重点的に上げることができるし、歩兵能力の高いマッセナに担当させれば歩兵の訓練度を上げられるわけだ。



演説をすると、兵の士気上がる。士気が上がれば、遠征の戦闘を有利に運べる



兵の訓練度をあげるには指揮官を選ぶ

### 準備はととのった! いざ進軍

さあ、準備はととのった。いよいよ遠征に出発する。

めざすは近接するオーストリアの都市、ミラノだ。

遠征させる軍団は、やはり能力の高い軍人の率いるものを選びたい。砲兵のナポレオン、騎

兵のミュラ、歩兵のマッセナの3人のレベルA軍人ははずせないところ。今回はこれにレベルBの砲兵部隊のマルモン、歩兵のセリュリエを加えて5軍団で進軍することにした。

さあ進軍のドラムをならせ!





## 2

## ミラノ侵攻作戦

## ミラノ侵攻戦が第一歩

総勢910の兵員数の遠征に持参した食糧は、1か月分を少し越えた600。遠征の勝敗はどちらかの軍の全滅か撤退、市街の全占領、または食糧がつきて戦闘不能になることできる。食糧は多めに持っていこう。

ミラノ攻略のポイントは市街近くを流れる川と橋、そして北部の山地だ。

作戦は市街の対岸から砲撃で敵の戦力をけずり、戦力がおとろえたら山側から騎兵を投入するという戦法とした。

点在する森林に町が防備され、

砲撃ポイントは少ない。まずそのポイントへ砲兵を移動する。そして歩兵を橋に近接させ敵が川を渡ってくるのを警戒、騎兵は山中に待機させた。

砲撃を開始してしばらくすると敵の歩兵が橋を渡ろうとしたが、2個の歩兵部隊をかわる移動させ、渡らせなかった。

7日目にあらわれた敵の援軍は騎兵で山中をふりまわしたあと、歩兵の攻撃で撃退した。

最後には全軍での総攻撃につづり、24日目にミラノ陥落、緒戦を勝利で飾れたのだった。



ミラノ侵攻の初期の布陣。敵の軍団には大砲がないので、こちらが安心して砲撃ができる。

## ミラノを落とす



砲兵は砲撃ポイントのこの位置へ移動



歩兵の侵入を2個の歩兵ははむ



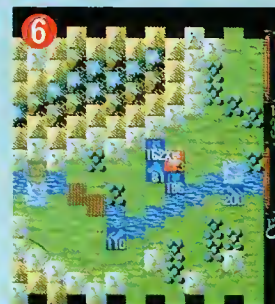
敵の援軍があらわれた。兵力はまだ不明



援軍を山中でふりまわし、戦力をおとす



撃退した敵を歩兵で攻撃。騎兵も戦闘中



援軍退却後、総攻撃をかけて占領した

## 3

## イタリア半島を制圧する

つぎに攻めるのは、フィレンツェ。遠征にはミラノのときの5人のほかに、陳情をして呼び寄せた、軍人を1人つけていく。

これは都市を占領した場合、1人の軍人がその都市の司令官となり都市に残ることになって

いるので、フィレンツェ攻略のあと、ベストメンバーでその先へ遠征するために必要なのだ。ここでの戦略は北の山の上に大砲をすえて敵軍をねらい撃ちし、同時に歩兵の集中攻撃で敵の混乱をさそう。あとは騎兵の

突撃にまかせれば、そう苦しむことなく攻略できるだろう。

続くローマは川で2分されていて、敵のいる側には最初に2つの軍団しか配置できない。

歩兵によって川に橋をかけ、戦力をまとめることを考えよう。

ローマ軍の砲兵の射程をさけつつ自軍の砲兵を前線まで移動できれば、勝利は目前だ。



地形の高低差を利用して砲撃する



砲撃作戦が攻略のポイントになる



こうして3都市を占領。シナリオをクリアして、つぎはフランス軍最高司令官になるのだ。



ラトクの冒険はさらに続くぞっ!



# [サーク] Xak II

Rising of The Redmoon

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

無事にボローズの森から帰って来たラトク。しかし運命は彼を放っておかなかったのだ。今月のアタックは次なる冒険、結晶の谷の攻略ガイド(?)がメインだ。さて、気合いを入れていこうか!!

|       |           |
|-------|-----------|
| 媒体    | LD × 5    |
| 対応機種  | MSX2/2+ ※ |
| VRAM  | 128K      |
| セーブ機能 | ディスク/PAC  |
| 価格    | 8,800円    |

※ターボRの高速モード対応

## ゲームシステムの再確認だっ!!

前作「Xak」に比べてかなり動きが複雑になっている「Xak II」だけに、ゲームに使うキーの数もかなり多くなっている。しっかりとマスターしておけば、ゲームにのめりこめることうけあいだ。

攻撃面では、通常の剣による接近戦のほかに剣にかけられた魔法によるフォースショットが

使え、離れたところからでも攻撃できるようになっているのが新しいところだ。これは対ボスキャラ戦で威力を発揮する。

ほかにもスクロールのスピードが変えられるようになっているので、アクションシーンが苦手な人はスピードを遅めにするのとらくなるなど、うれしい機能が満載だ。



◆NEW VRシステムのおかげでかなり細かいところまで表現できるようになった



◆ジャンプができるようになったりしたけど、スピードはそんなに遅くならないよね

### フォースショット!!

持っている武器に魔法屋で魔法をかけてもらおうとフォースショットが使えるようになる。カナキーを押しておけば、画面下のライフゲージの下にあるマジックポイントがなくなるまでフォースショットが撃てるぞ。ショットの効果は武器によって違う。ボスや大物キャラクタのときに威力を発揮するはずだ。



◆剣から魔法の弾を放つことができるようになるのだ。対ボス戦にすごく有利

### F1 LOAD

あらかじめセーブしておいたデータをロードすることができる。大事なところでセーブしておけば役にたつ機能だ。

### F5 SAVE

ディスクと、PACのSRAMにゲーム途中のデータを保存しておける。名場面を選んで保存しておくといいかもしれない。

### F2 MENU

F2キーを押すとメニューウィンドウがひらく。現在のラトクの状態を確認できたり、武器や防具を装備したり、アイテムを選択できる。さらに、ラトクの先祖である戦神デュエルに1回だけマジックポイントとライフの値を最大にしてもらい、カル



◆F2キーを押すとウィンドウがひらくのだ

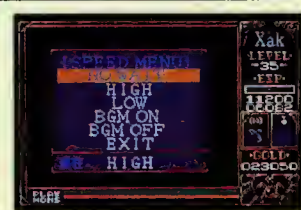


◆ボスモードはなかなか親近感機能だ

マを0にすることもできる。そして、ゲームをクリアしたあとにボスキャラと再戦できるボスモードもついているといった、まさにいたれりつくせりなメニューがそろっている。最大限に活用しよう。

### F3 SPEED

スクロールやゲームのスピードを調整できる機能もついているぞ。NO WAITにしてBGMをOFFにすれば、とくにターボRでは相当はやくなるが、戦闘の苦手な人にはあまり向かない。好みて調節してみよう。



◆ターボRだとメチャクチャはやくなる



## バナワの町から新たな冒険がはじまるぞっ!!

みごとに東天王ボグレウスを倒したラトクは、眠り姫ミューンを連れて洞くつを抜け出し、バナワの町に帰ってきた。

医者バスパのところにミューンと森の民シャナをあずけて、冒険の成果を報告するために教会へ向かったが、入口で不思議な力によってはじきとばされてしまう。どうやら洞くつでみつけた魔導書上巻とかいう本のせいらしい。魔導は邪悪の力であるから、教会の聖なる力によってはじきとばされたのだ。そこで、魔導書を魔法屋にあずけて研究してもらうことにした。

無事に教会に入ると神父がお

礼としてお金をくれた。

それから、酒場に森の中で助けた吟遊詩人のホーンがいるという話を聞き付けたラトクはさっそく酒場に行ってみた。

ホーンはただ女の子2人と飲んでいるだけだったが、そこでべつのよっぱらいレイに出会った。なにか悩みごとでもあるのだろうか？

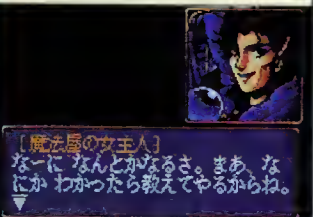


①ミューンを病院にあずける

### 魔法屋

魔法屋に宝物庫の洞くつで見つけた魔導書上巻をあずけておこう。ちょくちょく通ってればそのあいだに女主人が魔導書を研究して中になにか書いてあるのかを教えてください。これで教会に入ることができる。

教会に入れない原因の魔導書上巻をあずかってもらうところだ



②魔法屋の女主人  
な～に なんとかかなるさ。まあ、なにか わかったら教えてやるからね。

### ミューン

東天王ボグレウスを倒したあと発見した眠り姫がミューンだ。バナワの町医者バスパにみせたところ、彼女はなにかの呪いによって眠り続けているのだという。時がたてば自然にめざめるというが、それはいつのことなのだろうか。そして、なぜボグレウスは彼女を「コスベルに渡すな」といったのだろうか。彼女が目覚めるとき、なにかが起きる……。

ボグレウスの洞くつでみつけた眠り姫はいつ目覚めるのだろうか？



### 教会

教会に行くと気になるのが3人いる修道女のうちの1人だ。ラトクに関心があるようなそぶりをみせるのはなぜなんだろう？ 気になる存在だ。

毎回顔をあわせるたび気になるのがこの修道女だ。なにかいいたいの？



③カルマをまじせる

## 結晶の谷へ向かう途中……

酒場によったあと、町を歩いていた人に話を聞いてみると、なにやら町長が悩みごとをかかえているようす。話を聞きに行ってみよう。

ドアを開けて中に入ると、いきなりどなられてしまう。あい

さつを忘れてただけだったのにこんな目にあうなんて……。

しかし、ラトクが自分の身分をあかすと、町長は先ほどはうってかわり、相談を持ちかけてきた。

その相談とは、結晶の谷に集

食う妖魔を倒し、さらわれた町の人々を助け出してほしいというものだった。

そして、バナワの町を出て結晶の谷に向かう途中でなにやらいい争う声を聞き付けたラトクが声のするほうに歩いて行くと、

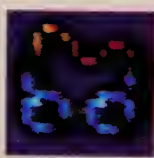
1人の男が空に向かってなにやら叫んでいる。と思った瞬間男の足元の吊橋がいきなりガラガラと崩れた!!

男はベルナンドと名乗り、ラトクに自分の娘モーニカを救ってくれと頼んできた。

### モーニカを救えっ!!

橋から落ちそうになった男はベルナンドといい、娘モーニカを妖魔にさらわれたという。夫人共々娘を助けてほしいと頼まれた。さあ、結晶の谷に急げ!!

④このゴーグルを使うと結晶の谷にある鉱山に入ることができるんだそう。ありがたくもらっておこう



## さあ、結晶の谷だっ!!



⑤あぶない! つまらなげはなりの底へ…… あぶないあぶない



## 少々ややこしい結晶の谷だっ!!

結晶の谷は4層構造になっている。ワープドアなどがあってなかなか面倒だ。宝箱の中に入っているあるアイテムで、

ワープドアは無力になる。出てくるモンスターがかなり強力なので慎重に進んで行こう。青銅のカギを見つけるのだ!!

### MAPのみかたっ!!

ワープドア



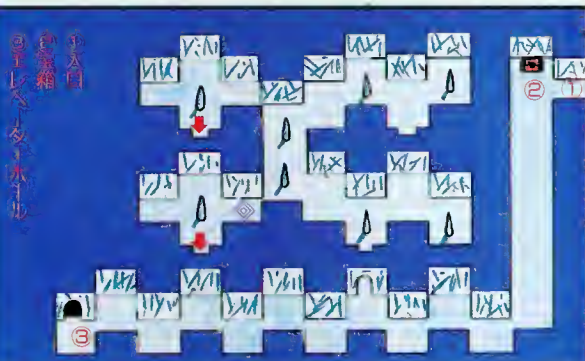
上り



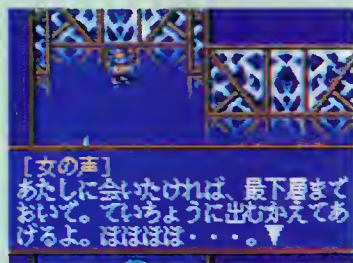
下り



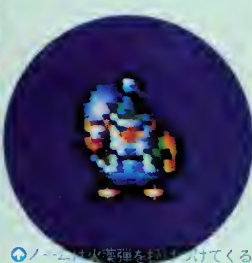
地上1階



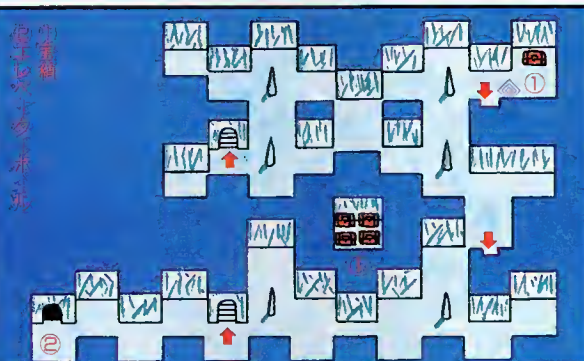
鉱山に入るといきなり宝箱を見つけることができる。しかし、中にはなにも入っていない。そのかわり、女の声が聞こえてくる。西天王フィルの声だ。ゴーグルを装備して先に進もう。



ゴーグルを装備して先に進もう。



地下1階



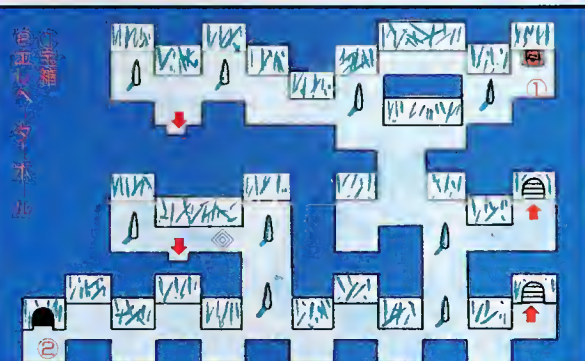
ワープドアには注意しよう。ワープした先の近くにもワープドアがあるので、うっかり動くとどこに行ったのかわからなくなってしまうことが多い。慎重に行動しよう。



ワープドアには注意しよう。



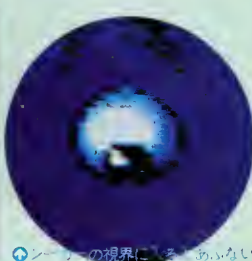
地下2階



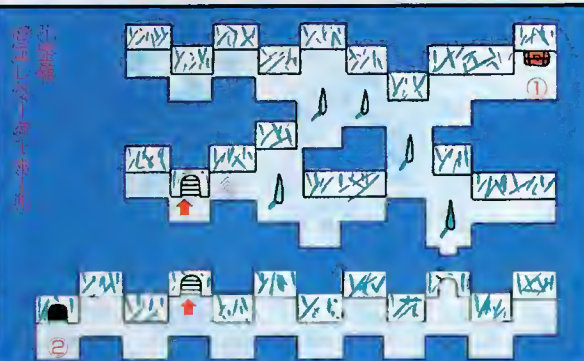
ここではアストラル・リングを使うとらくになる。自分が動かなくても幽体離脱した自分の精神が自由に動き回ってほかの場所のようすを見ることができるようになるのだ。



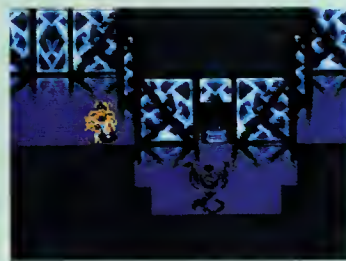
アストラル・リングを使うとらくになる。



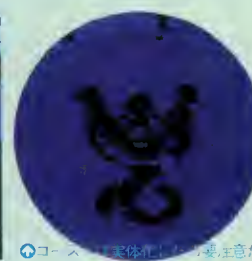
地下3階



結晶の谷のモンスターははっきりいってどれも強い! 敵の攻撃にあうと1発で死んじゃうこともあるぐらいだ。しっかりとセーブしておいたほうがいいぞ。



結晶の谷のモンスターははっきりいってどれも強い!





## 氷のフィールと対決だっ!!

エレベーターホールにたどりつき、結晶の谷の最下層にたどりつく。結晶地帯を抜けたところに奇妙な10体の人の形をした像が立っていた。ひよっとすると妖魔にさらわれた人たちののだろうか? 1つの像の首にかけられたペンダントがなにかを訴えかけているようだが……。

そしてその先にある部屋に入ってみると、どこからか女の声がある。やっと思ひの妖魔の登場か? と思ったが出てきたのはすばやい動きの狼のようなモンスターだった。ハンティング・ドッグだ。

やつをなんとかしめると、ようやく西天王の登場だ。

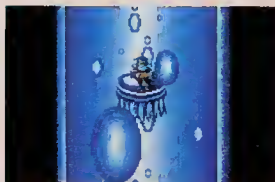
### エレベーターで最下層へ!!

青銅のカギを手に入れたらエレベーターホールに上ってみよう。そしてエレベーターに乗るといかに鉱山の最下層まで連れてい

てくれるのだ。そこからボスの待つ部屋まではこれまた強力なモンスターたちが待ち受けているので十分注意してほしい。

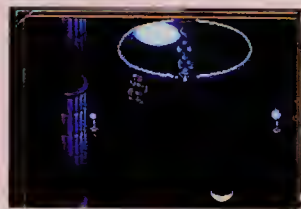


①これエレベーター 青銅のカギを持ってこないと使えない  
②これでやっと先に進めるというものの、あとはボスだけ?



### 前座か?ハンティング・ドッグ

西天王フィールと戦う前に、この中ボス、ハンティング・ドッグと戦うことになる。動きが素早いので、三日月状のビームを吐いてくるので手ごわいが、フォースショットでさっさと片付けておきたい。ここでは、ショットの使いすぎは禁物だ。本命はこのあとに控えているのだ。



③動きが素早いので注意が必要だ

### 西天王・氷のフィール

フィールはワープしながら小さいドラゴン状の弾を吐いてくる。弾はあるていどラトクを追いかけてくるので手ごわいぞ。



フォースショットで応戦しよう!!

④ドラゴンのような弾を吐いて攻撃してくる



⑤ワープを繰り返してラトクをほんろうする西天王・氷のフィール

## さあ、町に戻ろうぜっ!!

フィールは断末魔の声と共に消滅した。東天王ボグレイウスが消え去るときに聞いた「ゴスペル」という言葉を残して……。ゴスペルとはいったいなにものなのだろうか? 話からすると四天王をまとめているボスのように聞こえるのだが。



「フィール」ゴスペル像! なぜ、助けてはくれぬのか? またも「ゴスペル」!!

部屋の外に出てみると、さっき見た10体の像がすべて消えていた。やはり、フィールによって結晶化されていたバヌワの町の人々だったのだ。

鉱山の外に出てみると、ペルナンド一家が待っていてくれた。娘のモーニカも無事でなによりだ。そういえば町長の娘ミリアも無事に親元に帰ったのだろうか? ラトクは足早にバヌワの町に帰った。

そこで思わぬ人物に出会った。ラトクはバヌワの町の南にあるカウリヤンの城に向かう!!

### すねるなっ!!レイ

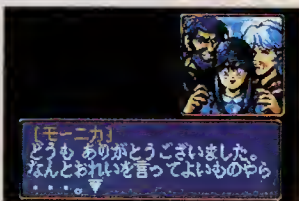


⑥いつまでも飲んたくれてるんしゃねーよ

酒場で飲んだくれていたレイの悩みは、実はミリア救出に失敗したことだったのだ。自分ができなかったことをやった男、ラトクを目の前にして、レイはますます荒れてしまう。それを見たミリアがレイをひっぱたくぞ(ちゃんとアニメするので注目!).彼が立ちなおるのはいつ?

### 感謝されるとうれしいね

鉱山を出ると待ちかねていたペルナンド一家と対面だ。ただひたすら感謝されると気持ちいいものだ。そして、町に戻っても今度は町長の娘ミリアを助けたことを感謝されちゃうのだ。いいことをすると気持ちいいけど、それが人に認められるとさらにうれしいのだ。



⑦いやいや、どういたしまして



「ラトク」わかりました。カウリヤンの城へ行きましょう。▼

そして次はカウリヤンの城へ



## エリア1を完全攻略!

シード オブ ドラゴン

発売中

いよいよターボR専用ゲームが発売された。今月はエリア1を徹底攻略してみたのだ。ついでにエリア2のイラストマップもつけちゃったりして……。

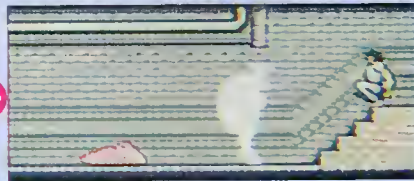
このゲーム、敵の攻撃はわりとちやちいというかせこいというか単純なものが多いみたいで、じつは敵の攻撃でいちばんダメージが大きいのは体当たりだったりする。そこで、その体当たりの回避方法だけど……。突進して自分に危害を加えるまえに撃ち殺してしまえる弱い敵ならこれはもう、問題なし。ちよっ

と強い敵ならずばやく移動して  
ヒット・アンド・アウェイ戦法で  
やっつける。エリア1に出てく  
る敵なら大体3〜5発も当てれ  
ばやっつけられるので、エリア  
1に関しては大丈夫だと思う。  
エリア2以降はこの原稿を書い  
ている時点では遊んだことがな  
いのでとんとわかりませんが、  
たぶんもっと強い敵がいっぱい

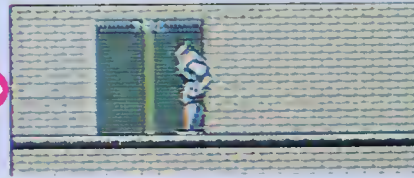
現れるんだろうね。そんなときはすばやく(F1)を押して融合変化でもっと強力な武器が使えるようにしておいたらいいんじゃないかな、きっと。ただ、融合変化は必殺技みたいなものだから、時間と共に効果がなくなったり、使いすぎてなくなったりしてしまうので、いらなときはスタート直後の姿に戻して

おいたほうがいい。

今回はエリア1の徹底攻略が中心だけど、すべてのエリアに共通することは行けることには全部1度は行っておくということかな。通常の姿では届かないようなところに扉があるという場合にはジャンプ力のある融合変化をして行くとか、頭と体を全部使って遊ぶのだ。



① あらす 動 刊読するまゝに抄て、十冊在りて、  
 ② 思ふに、あはれめ 抄する





# 戦いのまえに攻撃と特殊能力を総チェック

敵を倒したあとにアイテムが落ちていたりすることがある。このアイテムのことをエレメントとよび、持っているとう融合変

化をすることができるのだ。エレメントには4種類(水・地・風・火)の属性があってそれぞれ色が違うので自分で画面を見て

確認してほしい。また、融合変化は手足と胴体の2つにわかれて起き、手足が変化すると攻撃方法とジャンプ力が変わり、胴

体が変わると特殊能力が変わっていく。下は全種類の攻撃方法と特殊能力の一覧表、「秘」マークはエリア1では使えない。

## 攻 撃

|         |         |   |   |
|---------|---------|---|---|
| 水のエレメント | 水       |    | ヒスイ(レベル1) 放物線を描いて弾が飛んでいき自分より上にいる敵を攻撃できる。    |
|         | 水 水     |    | ヒスイ(レベル2) 高圧の水流を前方に発射する。レーザーみたい。            |
|         | 水 水 水   |    | スイハ 発射された弾が前方に拡散し、しばらくの間浮遊している。             |
|         | 水 水 水 水 |    | 秘 ショウリユウ 水の属性の究極。特殊能力にもある水竜の小型版を発射する。       |
| 地のエレメント | 地       |    | トウガ(レベル1) 地面をはうように飛んで行く弾を撃つことができる。          |
|         | 地 地     |    | トウガ(レベル2) レベル1と同様の弾だが威力が増している。              |
|         | 地 地 地   |    | ガンハ 複数の放物線上に溶岩弾を発射する。斜め上方、前方近距離に有効。         |
|         | 地 地 地 地 |    | 秘 バクレッツ 発射された弾が敵に当たるか潜地するかすると爆発する。          |
| 風のエレメント | 風       |   | フウガ(レベル1) 遠くの敵に攻撃することができるブーメランを発射する。        |
|         | 風 風     |  | フウガ(レベル2) この攻撃の弱点はブーメランが戻ってくるまで攻撃できないこと。    |
|         | 風 風 風   |  | ガザン 複数のブーメランが回転しながら飛んでいく。                   |
|         | 風 風 風 風 |  | 秘 ガリユウ 体から龍巻を発生させて攻撃する。後方にはブーメランを発射。        |
| 火のエレメント | 火       |  | 秘 ヒエン(レベル1) 火炎を放射する。与えるダメージは大きいが射撃が短い。      |
|         | 火 火     |  | 秘 ヒエン(レベル2) 火炎弾を発射し、敵や障害物に当たるなどすると8方向に飛び散る。 |
|         | 火 火 火   |  | 秘 ヒショウ 幅の広い火炎を前方に放射する。あいかわらず射撃は短い。          |
|         | 火 火 火 火 |  | 秘 カエンレン 前方に数本の火柱を発生させる。後方にも1本火柱を発生する。       |
| 複 合     | 水 + 地   |  | パウ 床、壁、天井で反射しながら飛び弾を発射する。                   |
|         | 水 + 風   |  | スイガ 氷片を風のエレメントで飛ばす。誘導弾なので狙いをさだめる必要はない。      |
|         | 水 + 火   |  | 秘 ザンハ レーザーのような輪がぎつぎに発射される。                  |
|         | 地 + 風   |  | ヒソウ 互いに反発するエレメントを利用して前後同時に弾を発射する。           |
|         | 地 + 火   |  | 秘 レツカ 火のエレメントの持つ爆発力で8方向同時に溶岩弾を発射する。         |
|         | 風 + 火   |  | 秘 フエン 前方3方向に火炎弾を発射する。射程が長く、命中率も高い。          |

## 特殊能力

|         |         |   |  |
|---------|---------|---|--|
| 水のエレメント | 水       |    | HP回復 水のエレメントを消費して自身のヒットポイントを回復する。          |
|         | 水 水     |    | 水竜 水の精霊を出現させ、すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。        |
|         | 水 水 水   |    | エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)   |
|         | 水 水 水 水 |    | 秘 特殊変化 水のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。     |
| 地のエレメント | 地       |    | 地震 地のエレメントを使用してその場で地震を発生させ、まわりにダメージを与える。   |
|         | 地 地     |    | 地竜 地の精霊を出現させる。すべての弾を消滅させ、敵にダメージを与える。       |
|         | 地 地 地   |    | エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)   |
|         | 地 地 地 地 |    | 秘 特殊変化 地のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。     |
| 風のエレメント | 風       |   | シールド 風のエレメントを消費して、体のまわりにシールドをはる。           |
|         | 風 風     |  | 天竜 風の精霊を出現させる。すべての弾と敵を消滅させる。               |
|         | 風 風 風   |  | エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通)   |
|         | 風 風 風 風 |  | 秘 特殊変化 風のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。     |
| 火のエレメント | 火       |  | 秘 炎の壁 火のエレメントを消費して体のまわりに炎の壁を発生させる。         |
|         | 火 火     |  | 秘 火竜 火の精霊を出現させる。画面にいる敵全部にダメージを与え、弾を消滅させる。  |
|         | 火 火 火   |  | 秘 エネルギー放射 体内のエレメントを放出して、敵を全滅させる。(全エレメント共通) |
|         | 火 火 火 火 |  | 秘 特殊変化 火のエレメントの究極の形態に変化する。特殊能力は使えなくなる。     |
| 複 合     | 水 + 地   |  | 水柱 自分の前後に巨大な水柱を出現させ敵にダメージを与える。             |
|         | 水 + 風   |  | 氷の嵐 空から無数の氷片が降りそそぎ敵にダメージを与える。              |
|         | 水 + 火   |  | 秘 時間停止 自分自身のすばやさを一定時間だけ増大させる。その結果敵も弾も静止する。 |
|         | 地 + 風   |  | 秘 岩の嵐 空から無数の隕石が降りそそぎ、敵にダメージを与える。           |
|         | 地 + 火   |  | 秘 溶岩 床、地面を一定の範囲だけ溶岩に変えて敵にダメージを与える。         |
|         | 風 + 火   |  | 秘 稲妻 稲妻を発生させて敵にダメージを与える。敵の動きが止まる。          |



# AREA 1

## エリア1 攻略ガイド

### エレメントを出す敵



このエリアでは4種類あるエレメントの属性のうち3種類(水・地・風)しか出ない。出現する敵はそれほど強くないので、最初の姿のままである程度先へ進むことはできるんじゃないかな。もちろん先へ進めば進むほど、敵も強く、たくましくなってくるので、そのときどきの状況にあわせて融合変化して有効な攻撃方法を見つけなければならないのだ。特に扉のまえに立

ちふさがるデカキャラやボスキャラは弱点に弾を当てないとダメージだと思わないので、弱点に当たるような攻撃方法を選ばなければならない。

敵を倒すだけではクリアすることは難しい。通常のジャンプ力では届かないところにも扉があったりするので、融合変化を

してジャンプ力のある手足を手に入れなければならないわけだ。また、開かない扉もあるので扉を開けるためにカギを手にいれたり、レバーを引いてみたりといろいろ忙しい。

必要なエレメントがなくなったら、エレメントを出してくれる敵(上の写真)をやっつけて補

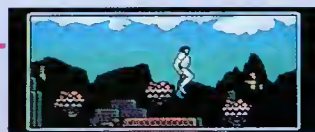
給しなければならない。エレメントを出してくれる敵は何度でも現れるので、ベシベシやっつけて補給しちゃおう。ただ、そういう敵をエサにしてトラップみたいになっているところもあるって、ヒットポイントのことも考えなくちゃならないので結構大変なのだ。

### ブロック1

このブロックはスタートして間もないので敵も弱っちいヤツ1匹しか出てこない。その1匹は手足用のエレメントを出す敵なので、おいしいのだ。上下移動を繰り返している邪魔な障害物はタイミングよくジャンプしてクリアするのだ。



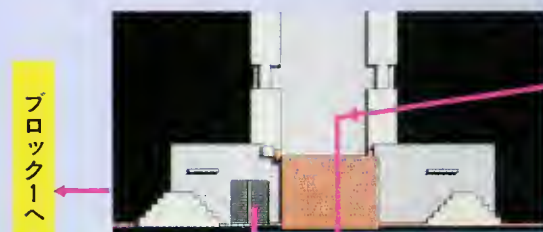
ブロック2へ



④ 撮影のときインバだったけどプレイするたびに出現する敵の種類は変わるみたいなのでどんな属性のエレメントが出現するかはわからないのだ。ちなみにインバは地の属性の手足用のエレメントを出す

### ブロック2

このブロックで初のデカキャラ、モンマが出現する。こいつは手と頭しかなくかわいくないヤツで頭上から弾をバラバラまいてくるのだ。とりあえず邪魔な手をつぶしておいてから、頭を攻撃するとかたんにやっつけることができるだろう。



ブロック1へ

ブロック4へ

ブロック5へ

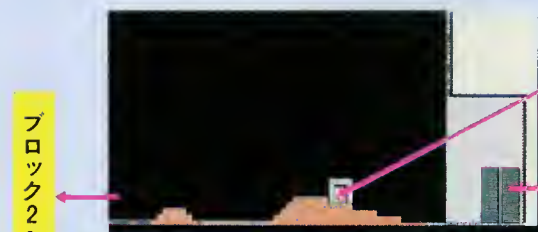
ブロック3へ



④ てたへっ！ これがモンマというデカキャラ。イカミたいな頭と手しかない。弱点は頭なのでジャンプして攻撃するのだ。こいつを倒すとカベが開き、ブロック5へ進むことができるようになる

### ブロック3

このブロックには風の属性の胴体用のエレメントを出すヒテンがいる。こいつは飛んでくるのでかなり苦戦するだろう。このブロックの最後にはガイキというデカキャラも待っているののでヒットポイントには気をつけようがよいかもしれない。



ブロック2へ

ブロック6へ



④ デカキャラ、ガイキとの戦いにそなえてヒテンとの戦いで傷ついた体を直すためにざくろというアイテムを取ればよいのだ。このアイテムは一定の量ヒットポイントを回復してくれる



## ブロック4

ガイキとインパのツイン攻撃に悩まされるブロック。インパはときどきジャンプして地をはう火で攻撃してくるので要注意だ。ガイキのほうも地をはう攻撃をしてくるので2匹の攻撃が重なったときなどもう大変だ。

ブロック7へ



ブロック2へ



④インパとガイキのツイン攻撃は地をはうのでジャンプしてよけるしかないのだけど、タイミングを間違えると両方の攻撃をベシベシ受けてしまうのだ

## ブロック5

宇宙船みたいなザコをやっつけたあとに回復アイテムのざくろが出てくる。じつはこのざくろは罠で取ろうとして近づくと左右にズイホウがわいてくるのだ。両側からはさみ撃ちにあってイタイ。

ブロック2へ



ブロック15へ



④ほら、両側からズイホウがわいてきた。こいつを倒せば水の属性の手足用エレメントを出すんだけど体当たり攻撃にさらされてしまうのだ

## ブロック6

このブロックは本当はすごく長いんだけど、入らないので4段に重ねて掲載することにした。右端と1段下の左端とはつながっているの間違いのないように。このブロックにはズイホウがたくさん出現するのだ。

ブロック3へ



ブロック8へ



④このブロックの最後にはまたまたガイキが待ち受けているのだ。ついでにうしろからはズイホウがわいてくるので逃げ場を失ってしまった

## ブロック7

このブロックには扉にしかけがあってまともにつつこんでも開かない扉があるのだ。そうそう、石が4段積んであるところの奥にある扉のことだ。ここをクリアすると最後の扉のまえにはガンマが待ち受けている。

ブロック4へ



ブロック12へ



④ガンマの弱点は頭なのでジャンプしてブーメランで攻撃すると有効だろう。ガンマは腕を飛ばしたり、弾をはいたり多彩な攻撃をしてくる

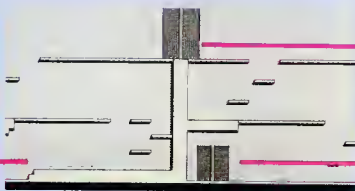
## ブロック8, 12, 13

ブロック12では大地の鍵を手に入れるために気味悪い敵と戦い、ブロック13では水の御符を手に入れるためにおしゃかさまと戦うというデカキャラオンパレード。ブロック8はザコキャラばかりだし。

ブロック8

ブロック12

ブロック6へ



ブロック13



④ブロック13で待ちかまえているこのデカキャラは1つ目のくせに弾をたくさん出して攻撃してくる。さらに天井からはみよなものが落ちてくるのだから大変だ

## ブロック9, 10, 11, 14

ブロック9にはブロック7で開かなかった扉のレバーがある。ブロック10～11ではレバーを引いてつぎへ進むのだ。ブロック12に水のアミュレットがある。

ブロック9

ブロック14



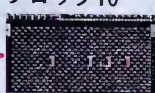
7ブロック



ブロック10

ブロック11

7ブロック



7ブロック

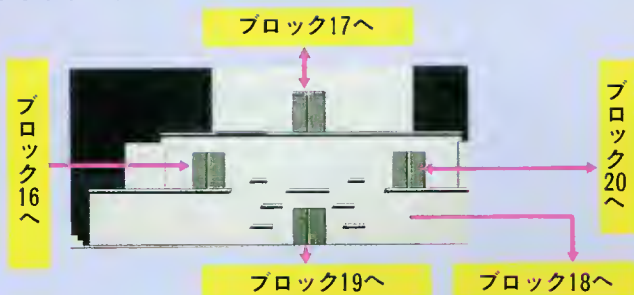


④苦労したかきがあるブロック12で水のアミュレットを手に入れた。ここまでくるとどんなことがあったのか思い返すと涙が出てきちゃう



## ブロック15

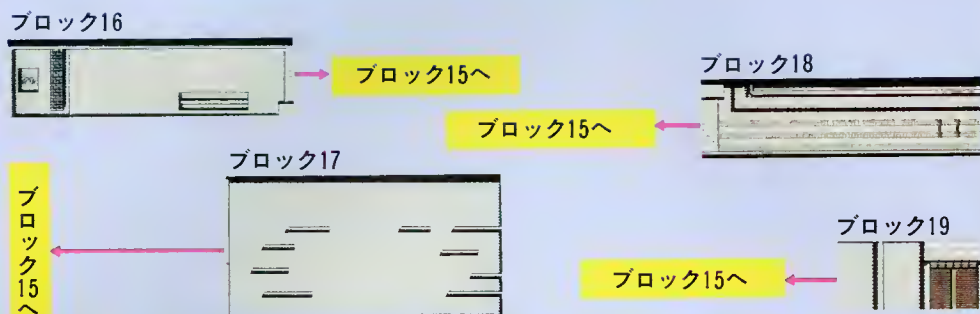
このブロックではいちばん上の扉へ行くことがポイントとなるだろう。相当高いところにあるので風の属性のエレメントを使わないと届かないのだ。そのほかの3つの扉はそれぞれクリアに必要なアイテムへと続いて行く。



④ここまで飛び上がることができるのも風のエレメントのおかげだ。本当なら飛び上がった先に扉が隠されているということに気づくまでにけっこう時間がかかるのだぞ

## ブロック16、17、18、19

大地の腕輪はブロック16で手に入る。大地の鍵はブロック16でデカキャラとの死闘の末、手に入る。ウォーターリングはブロック17でガンマと戦って勝てば手に入る。ブロック18はザコが1匹いるだけでなにもなかったのだが……。



## ブロック20

じつはこのブロックも横に長いマップなのだが2段に並べている、右端と下の段の左端はつながっているのて気をつけてほしい。このブロックではざくろが2つ出てくるのでそこでヒットポイントを回復させるといいだろう。



④大みたいな敵キャラリザドクは地の属性を持つ胴体エレメントを出してくれる。その左に見えているのがざくろで回復アイテムだ。確実に取っておこう

## ブロック21

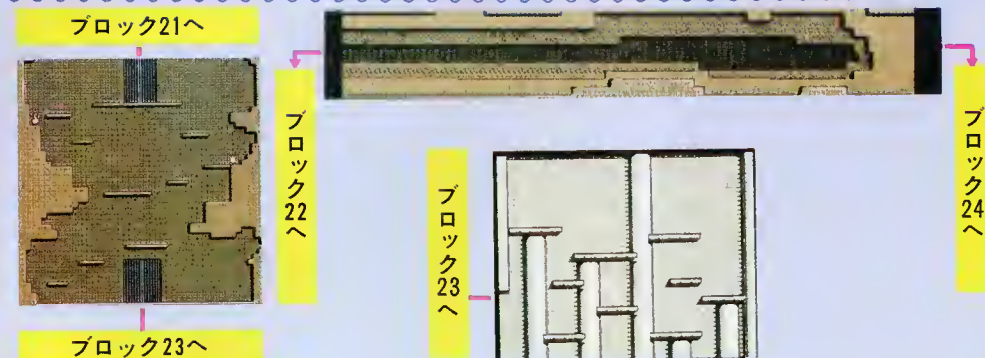
大地の鍵と天空の鍵を持っていると2つの鍵があわさって井戸みたいのところから扉が出現するのだ。出現した扉をくぐるといよいよボスの待つ地下へと下りて行くことになる。ここまででそろえたアイテムを(F2)を押してチェックしておこう。



④大地の鍵と天空の鍵があわさって扉が出現する。敵キャラが出現するわけではないのだが、このエリアをクリアするためにはすべてのブロックへ行っておかなければならないのだ

## ブロック22、23、24

ボスキャラとの対決が待っているこのブロック24のまえにブロック22でドラゴンと戦わなければならないのだ。22~24のブロックは一方通行なのでかたんに進めてしまうけど、すべての攻撃がものすごいので、ぜひ体験してほしい。





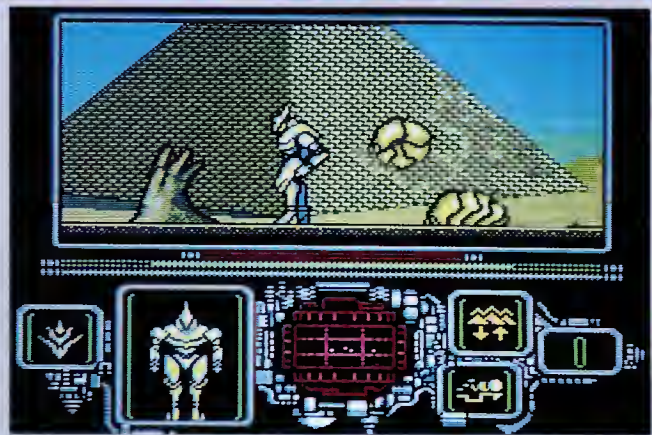
## AREA 2

## エリア2マップ

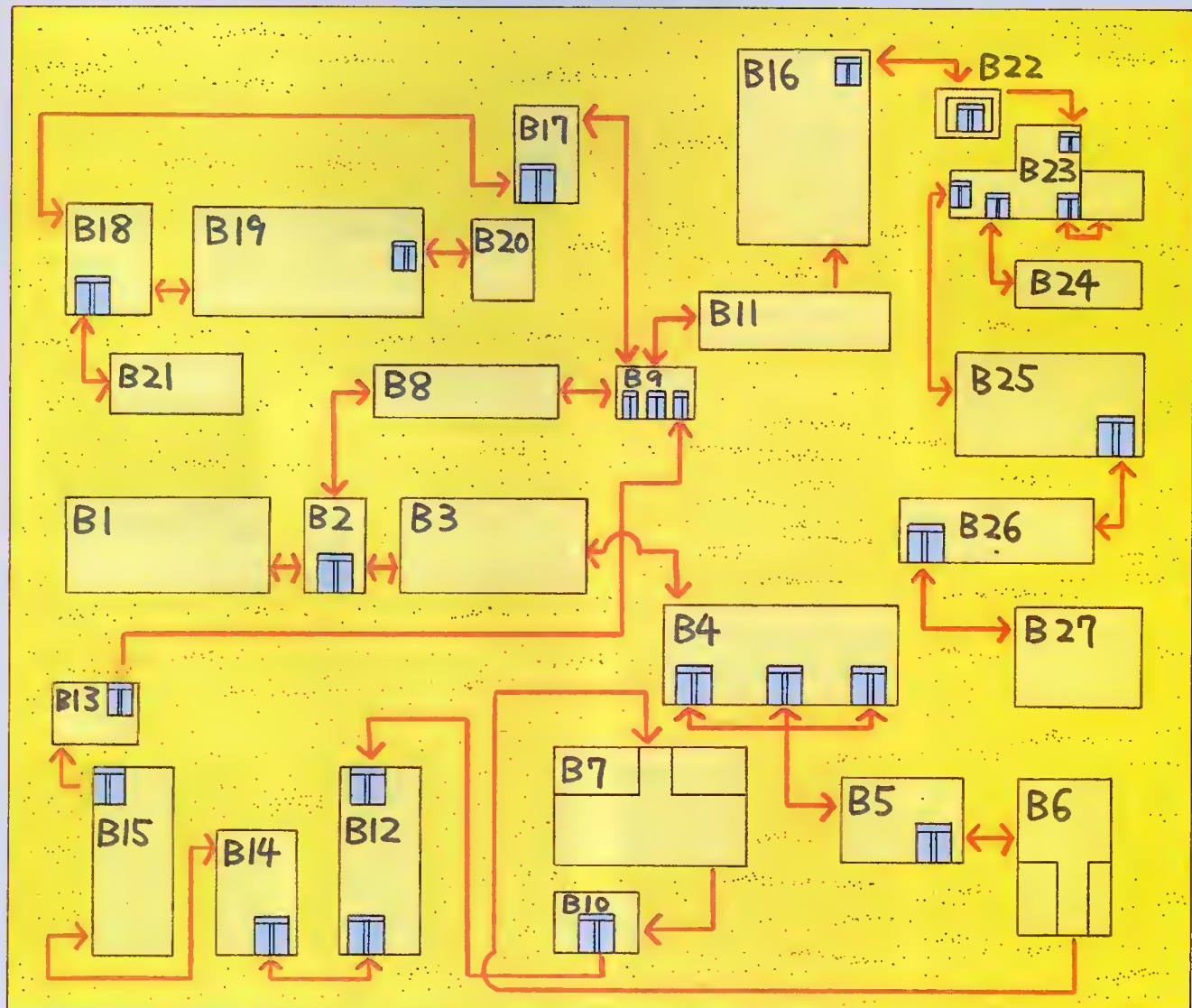
してしまおう。全体を見てみるとエリア2も広さはエリア1とさほど違いはないようなのだが、ピラミッドの内部という設定になっている。このエリアでは地の属性のエLEMENTがたくさん出るので、地の属性を持つ体がいいみたい。きつと扉にもしかけがしてあって二重三重の鍵なんかもあったりして……。

今回はエリア1しか遊ぶことができなかったのだが、エリア2のブロックのつながりを示した極秘資料をリバーヒルソフトの内部通報者のS氏から提供していただいたので、ここに掲載

エリア1でもたくさんのデカキャラが出てきて楽しませてくれたが、エリア2ではそれを上回るようなデカキャラが出現するかもしれない。今から楽しみ。



エリア2にはこんな敵が出てくるのだ







無数の物語がキミを待つRPGだ！



『ティル・ナ・ノーグ』は、いままでのRPGとは、ちょっとちがう。無数に存在するシナリオの中でキミが体験することは、まるで現実のできごとのように、たった1度きりのことかもしれないのだ！

システムソフト

☎092-752-5262

発売中

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    | 2D×3    |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価格    | 8,800円  |

## シナリオジェネレータ搭載のRPGついに登場！

### シナリオは無限に存在する！



◆ゲームタイトル画面。「シナリオをつくる」で無数にシナリオをつくれるのだ

遊んでも遊んでも終わりのないRPGがついに登場した。その名も『ティル・ナ・ノーグ』。シナリオジェネレータにより約10億通りものシナリオを作れるというからすごい。

一口に10億通りのシナリオというものの、1年を365日として、1日に1つずつシナリオをクリアしたとしても273万9726年かかる計算になる。

一生どころか、ひ孫のそのまたひ孫の代までやり続けてもすべてのシナリオを終わらせることはできないのだ。

それだけシナリオがあるのに、もかかわらず、ひとつひとつのシナリオが十分遊べるものにな

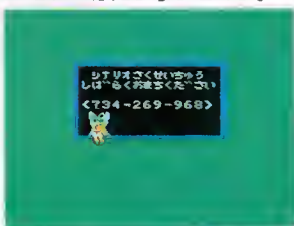
っているというのだから、これは本当に驚きだ。

やや小さめながらも、山あり川あり砂漠ありの変化に富んだマップに点在する数々の町、何層にも及ぶダンジョン、そして数多くの敵モンスターたち。

RPGの要素が、すべて入っているのだ。

しかも、元祖の98版はスタートのとき、いきなりフィールド上のどこかわからない地点からはじまるのに対し、MSX版では、シナリオの目的が語られる城のある町の入口からはじまってくれるという親切設計になっている。

こいつはたまりませんよ。



◆シナリオ作成中の画面。妖精が羽を動かしたりしながら右はじまていくと完成する

### 数多くの種族が登場する

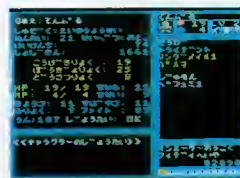
ゲームを進めていくと、酒場やフィールド上でパーティに加えられる仲間たちが登場する。

主人公をはじめとした妖精や、ファルコン(タカ)やヘビのような動物など、ほんとうに数多くの種族が仲間になってくれる。

森の中などで声をかけられるたびにこいつはどんな種族だろうと考える楽しさがある。

もちろん、味方となる種族ば

かりでなく、敵となるモンスターたちの種族の数もかなりの数に及ぶ。種族によって特徴が大きくちがうからゲーム展開に広がりがあるのだ。



◆キャラクターの種族を調べられる

### 友達と同じシナリオが楽しめる

『ティル・ナ・ノーグ』のシナリオジェネレータで作られるシナリオには、ひとつひとつにシナリオコードと呼ばれるナンバーがつけられている。

シナリオ作成時にそのナンバーを打ち込むと、まったくおなじシナリオが作成される。

たとえばそのシナリオコードを友達に教えると、友達もそのシナリオで遊ぶことができるのだ。

これでおたがいのパーティを比べたりして楽しむことができる。

ただし最初書いたように、このゲームのシナリオはそのプレイヤーの行動でいくらかでも変化する。

たとえばある廃墟のなかで強力なアイテムを友達が見つけても、おなじ場所でキミがそれを見つけられるかどうかは、行ってみなければわからないのだ。



◆シナリオコード入力画面。9けただから10の9乗、つまり10億通りあるわけ



# 英雄妖精として出発するのだ!

シナリオは無数にあるけれど、主人公の種族はただひとつ、古代の神、ダーナ神の末裔。国が乱れたとき現れ、乱を正すといわれる伝説の種族、英雄妖精なのだ。

英雄妖精として国に現れた主人公は、最初の町でその国に起こった事件を知らされる。

そして、国を平和にするために冒険の旅にでることになるわけだが、その目的は作り出されたシナリオによって当然ちがう。お姫さまや王様の救出だったり、モンスター退治だったり、さまざまだ。

そして、英雄妖精である主人



④ゲームは町の入口からスタートする。いったいどんな事件が起こっているのだろうか

公は、当然その目的達成に向かって行動を起こすこととなる。

依頼を引き受けると資金を渡され、そのお金で武器や防具、そしてアイテムを買い、装備を整えるのだが、これらはシナリオによって登場するものがちがうようになっている。

町にはいろいろな店がある。神殿、占い所、宿屋、酒場、医療所、よろず屋などだ。すべての町に全部の店が存在するわけではなく町ごとにちがう。

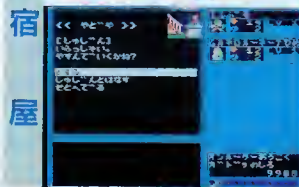
その点だけは十分注意が必要だ。ひととおり、町を歩きまわってみたら、いよいよ冒険の旅の本当のスタートだ。



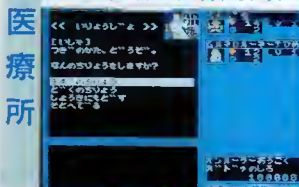
④勇者を探す大臣の声が町中にひびきわたる。勇者はここにいる。さあ、出発だ

## 町にはいろんな店がある

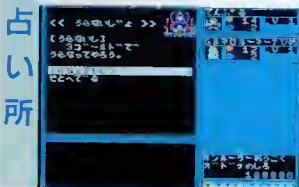
④宿屋では体力を回復すること、情報を聞くことができる



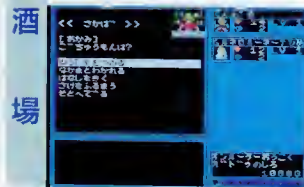
④体の状態を健康にもどすことができるのだ。英雄は体が資本だからね



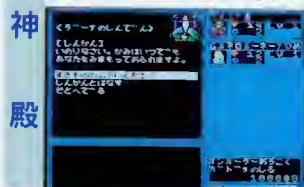
④占い師はゲーム進行のヒントを教えてくれる。うまく使おう



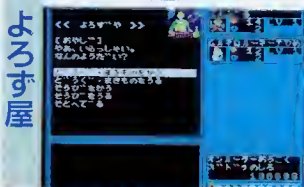
④酒場では情報を得たり、パーティの編成・改造をしたりできる



④神殿ではダンジョンなどで見つけた巻物の封印を解くことができる



④道具、巻物、装備の売り買いができるのがよろず屋だ



# 戦闘は頭を使うシミュレーションタイプ

「ティル・ナ・ノグ」の戦闘モードは通常のRPGとはちょっと異なる。パーティのメンバー各自の行動を決定するだけで自動的に戦ってくれるのだ。

このとき、敵の種類や味方の特性をよく理解した上で行動を決定しないといけない。

魔法を使ってこない敵を相手に魔法防御の呪文をとねえたり、体力が少ないのに強引に攻めこんだりしてはいけない。

パーティの生死は命令をくだ



④初めて出会った敵のパラメータは謎。無理せず気をつけて戦わなくては

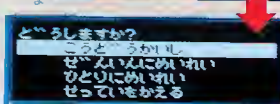
すキミ自身の手にはゆだねられているのだ。

もっとも、このゲームはキャラクタ自身が個性を持っていて、「逃げる」という命令をくだしても1人だけ戦おうとする奴がいるかと思うと「戦う」を選んだのにも関わらず、1人だけ逃げる奴もいるので、思いどおりの戦いができるとは限らない。シミュレーションゲームの司令官になったつもりで、作戦を立てつつ命令を送ることが必要だ。



④敵や味方の状態によって、戦い方を考えながら作戦を立てることが重要

## 戦いはこうなるゾ



④敵に出会うとこんなコマンドメニューが出る



④戦闘モードの最初の画面。右のキャラクタ情報部分に「行動」が表示されている

それでは、戦闘シーンの画面を見ながら説明しよう。

敵と遭遇するとまず敵の強さが表示される。初めて出会った種族の場合は「？」で埋められている。

次にパーティ全体の行動を決め、おおまかな作戦を立てる。

次に個人の行動の選択だ。戦闘に有効な呪文をとねえさせたり、体力が少ないものを戦線から離脱させたり、個人個人の行動を細かく設定する。この命令に沿ってパーティは行動するのだ。



④1人ずつ行動を設定して行動開始。ほぼ忠実に動いてくれる



## あるひとつのシナリオをプレイしてみた

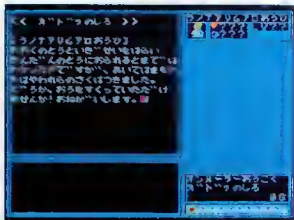
無数に存在するシナリオの中から、編集部で作ったシナリオを紹介しよう。

ただし、サンプル版なのでシナリオコードに意味はない。

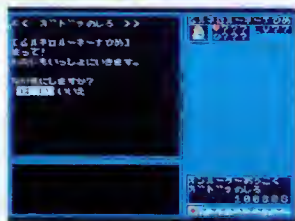
物語はオンルーター王国、ガドゥの城からスタートする。

王妃ラノナアムアロから国王ターロデリュエの救出を依頼された英雄妖精「てんぶる」は禁断の塔に王を助けに行くことを決意する。美女の必死の願いを断れるほどは、てんぶるはハードボイルドではなかったからだ。

大臣から資金をもらったてんぶるがさっそく冒険に出発しようとしたそのとき、1人の美女



①王がさらわれた王国なんて、クープをいれないコーヒーみたいだ（死語）



②なんと王女がパーティに入って戦おうとするなんて。なんてけなげな王女だろうか

が飛び出してきた。

彼女はムルネロルーネーナ。この国の王女だった。父を助けに行くならば、自分も連れて行ってほしい。もし、足手まといになるならば、途中で置いて行ってもかまわない。

彼女はそう訴えた。てんぶるは彼女を仲間にすることを決意した。町のよろず屋で武器を買ったてんぶるは、冒険の旅に出発した。



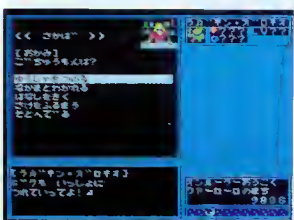
③王女を入れてパーティは2人となった。やったね

## 英雄、オンルーター王国を旅する

敵は強かった。2人では歯がたたないと痛感したてんぶるが酒場でいっしょに戦う仲間をつると、ヴァウニー・キントテという老人が名のりだ。

「王を救うためとあらばこの老体をなげうって戦いましょう」彼の心意気にうたれたてんぶるは、彼をメンバーに加えた。メンバーが1人増えて少し安心したてんぶるは酒を飲みながら客の話に耳を傾けた。

ワインの怪物や砂金の怪物の



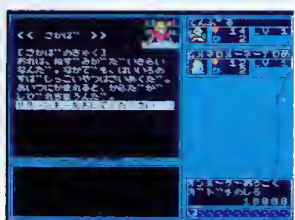
④メンバー候補者が現れる。一度仲間にして能力などを見てから別れることもできる

話をはじめ、いろいろな話を聞くことができた。旅人が集まる酒場ではいろいろな話が聞けるものだと、てんぶるは思った。

酒場を出て宿屋で旅の疲れをいやしたてんぶるたちはふたたびオンルーター王国の荒野に足を踏み出した。

3人パーティになって少し安心していただてんぶるだったが、戦いはあいかわらず苦しかった。

キントテ老人も力の限り戦ってくれたが、老いによる衰えは



⑤酒場で聞くことのできる酔っぱらいのたわひも重要な情報の可能性がある

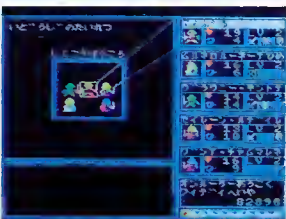
### よろず屋アイテムリスト

#### ●道具・巻物

| 名前         | 価格   | コメント                     |
|------------|------|--------------------------|
| ペフェミ1のくすり  | 20   | 体力回復の薬。1回使うと2度と手に入らない    |
| ペフェミ1のまきもの | 500  | 体力回復の魔法が記された巻物。何度でも使える   |
| ペボフ1のくすり   | 30   | MP回復の薬。1回使うとそれでおしまい      |
| ペボフ1のまきもの  | 1000 | MP回復の魔法の巻物。使うたびに体力が2減る   |
| デリホ1のくすり   | 15   | いわゆる毒消しの薬。1回使えばなくなるのだ    |
| デリホ1のまきもの  | 400  | 毒消しの魔法が記された巻物。何度でも使える    |
| ホナ1のまきもの   | 200  | 敵に眠らされた仲間を起こすことができる      |
| ルナのは       | 12   | 戦闘中に使うと光の盾となり敵の攻撃を防いでくれる |
| メデ1のまきもの   | 1010 | 魔法を防衛する呪文が記された巻物。消費MPは3  |
| モーラのはい     | 150  | ダンジョン内で使うと一瞬で外に出ることができる  |
| オドル1のまきもの  | 68   | 初めて会った敵の強さを見抜くことができる     |
| フェノロマのくつ   | 9000 | 持っているだけで、すばやさをあげることができる  |
| ロープ&フック    | 30   | ダンジョン内で安全に昇り降りができるようになる  |

#### ●装備

| 名前       | 価格  | コメント                     |
|----------|-----|--------------------------|
| ブローパイプ   | 45  | いわゆる吹き矢。攻撃力が3上がる         |
| ホーリースタッフ | 30  | 聖なる杖。攻撃力が5、防御力が1上がる      |
| レイピア     | 25  | 攻撃力が6上がる。安いわりに使える武器      |
| トライデント   | 100 | 攻撃力が8、防御力が2上がる。おすすめの武器だ  |
| チェインメール  | 50  | 防御力が6上がる。いわゆる鎖かたじけらというもの |
| ピクシーメール  | 100 | 小妖精専用の防具。防御力が10上がる       |
| リングメール1  | 100 | 防御力が9上がる。売っているものでは最強の防具  |
| レザーシールド  | 30  | 防御力が3上がる。革の盾             |
| バルマ      | 30  | 防御力が3上がる                 |
| フェザーシールド | 80  | 小妖精専用の盾。防御力が9上がる         |



⑥移動時のパーティの隊列はそのまま戦闘時の隊列になる。よく考えておこう

隠せなかった。疲れきった3人が森の中をさまよっていると、1人の美女が声をかけてきた。「王のため、あなたたちに力を貸しましょう」

パーティに加わることを望んだ美女はセイレーン・ルディレといった。

彼女の美しさに魅了されたてんぶるは、彼女がパーティに加わることを歓迎した。この美女が加わってからというもの、戦いはグリーンと楽なものになった。

彼女の呪文「みわくのうた」は敵を魅了し、攻撃意欲を失わせることができたのだ。

オンルーター王国の旅を続けて行くパーティに女戦士グナナ・チャムマレネが参加を求めた。てんぶるは、彼女のたのみを断れなかった。

彼女は、いかにも戦士らしく短気そうに見えたので、断ると怒られそうでこわかったのだ。5人となったパーティは王のいる禁断の塔をめざした。



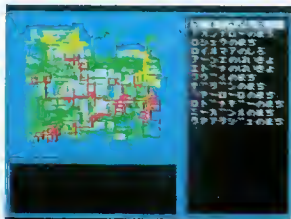
⑦ダンジョンの中では宝箱もある。いろいろなアイテムを手に入れることができるのだ



## 広そうで、狭い国

このシナリオの舞台のオンルーター王国はそれほど広くない。どれくらいかというと、レベル1で国中を歩き回ることができるくらいの広さだ。

もっとも、敵はかなり強いから最初は遠出はしないことだ。また、右のマップを見ればわかるようにどうやっても行くことができない城なんていうのも登場する。このへんがちっと悲しい点ではある。

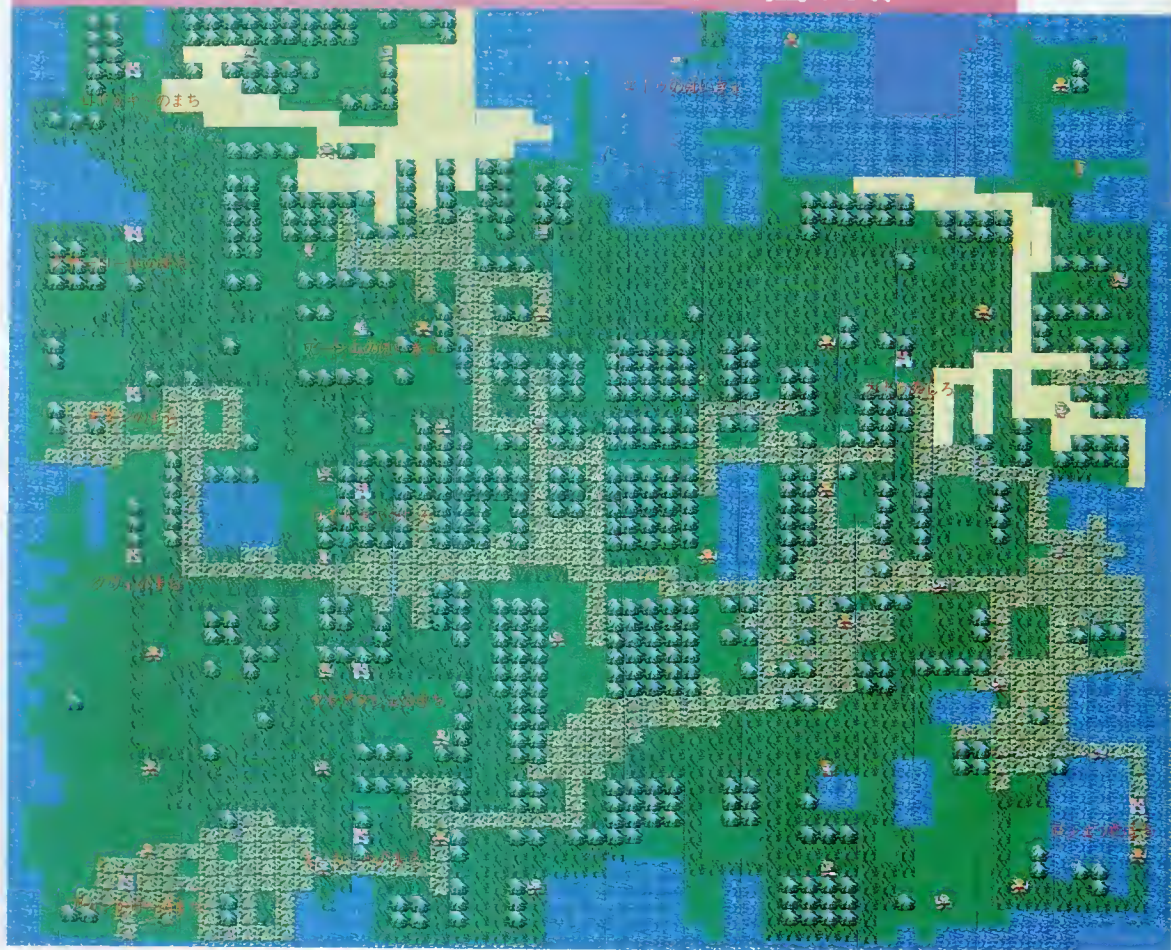


④マップコマンドで見ることができるマップには行くことのできない所も……



④行けない城。岩山に囲まれて入ることができないロイルマアの城であった

## これがオンルーター王国全図だ!!



## アーシェの廃墟にいどめ!

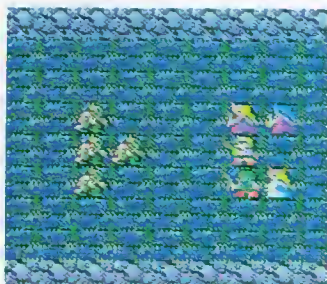
このシナリオのクライマックスとなるのが、アーシェの廃墟と呼ばれる所。薄暗いダンジョンの中では、進むにつれて内部が見えるようになっていく。まさに一寸先は闇というわけだ。おまけに階段はいっぱいあるし、地上よりも強いモンスターが登場するから、たいへんなのだよ、ホントの話……。



④ついにアーシェの廃墟前へ来た。なぜだか入ってしまうのは武者ぶるいのせい?



④ダンジョンの中は進んだ所が見えるのだ



④ダンジョン内の敵はつわものぞろいだ。気をつけて戦わないと全滅してしまうぞ!!

## プレイする人によってイベントも変わる

ティル・ナ・ノグのおもしろさは、シナリオを無数に作ることができることだけではない。

このゲームは、プレイする人によってシナリオの細部となるイベントがちがうのだ。

通常のRPGだと、「ここでこの人を仲間に入れて」とか「ここでこういうイベントがあって」とか、ゲーム制作者の作ったストーリーどおりに展開していく。

しかし、このゲームはちがう。同じシナリオをプレイしていても、

人によってパーティのメンバーもちがうし、起きるイベントもちがう。

ある人には起きるイベントが、ほかの人にも起きるとは限らない。

つまり同じ世界でありながら、人によって体験することがちがうのだ。

同じ世界に存在していても、同じ人間と出会ったり、同じ出来事を体験したりするというのは現実ではありえないこと。

そういう意味でこのゲームは、画期的にリアルといえるだろう。



④プレイヤーAさんのゲーム画面。女の子と老人の混合パーティだ



④プレイヤーBさんのゲーム画面。左とパーティのメンバーが5違うでしょ



ファン

F

ファン

F

ボックス

B

今月のGMはすごい。  
こんなに出てしま  
うとお金がなくな  
ってしまうのでは  
ないか。そうそう  
話は変わるが、今  
年のバレンタイン  
は期待できそう  
だろうか。いまの  
うちに手を打たねば。



## 最新GM情報

※このコーナーの  
み税込価格です12/16 ドラゴンクエストⅣ・  
オン・エレクトーン

ドラゴンクエストⅣの華麗な音楽がエレクトーン・サウンドになった。このアルバムは、ヤマハ音楽振興会より出版の楽譜集『エレクトーンでひくドラゴンクエストⅣ』をもとに制作されている。独特の音質を奏でるエレクトーン。また、そのソロのアルバムというものは、GMではもちろんドラクエのみ。演奏は、井上晴夫・加曽利康之・川野憲一の3氏。全24曲。

※CD2800円、テープ2400円。

(アポロン)



## 12/21 ドラゴンテイル

ピッツのゲームボーイ版アクションRPGのアルバム化。このところ、マニアックなゲームのマニアックなアレンジがつづいていたコロムビアだが、今回の作品はわりと正統派。とはいえ、曲のはしはしにのぞかせる細かい音楽的なしなやかさは、やはりコロムビアらしい。曲の感じは全体的にポップで、ラップ・ミュージック系統のものが多かった。オリジナルもメドレー形式で2曲、SEも完全収録している。

※CD2600円、テープ2300円。

(日本コロムビア)

12/21 ファルコム・  
スペシャル・ボックス'91

3回目を迎える、年末恒例の企画もの。今回は、CD3枚+VSD(ビデオ・シングル・ディスク)1枚の計4枚組。ディスク1は「ボーカル」、2は「ソーサリアン」などから8曲をピックアップしポップスにアレンジ。ディスク2は「スーパーアレンジ」で、ゲーム未使用曲をキーボーディストの林有三氏がノリのよい曲調に仕上げている。ディスク3は「オリジナル」で、ドラスレファミリーなどのオリジナル・サウンドを全47曲収録。VSDは従来のCDVのようなもので、これにはJ.D.K.の生映像が収められている。

※6800円。「レアのハーモニカ」キーホルダーつき。(キング)

## SPECIAL BOX '91

1/21 スペースガン/  
ミズバク大冒険

今月のG.S.M.1500シリーズは1作品。昨秋に営業を開始したタイトーのアーケードのカップリング・アルバムとなった。「スペースガン」はスタンディング・タイプのガン・シューティング。「ミズバク大冒険」は、コミカルなキャラで人気のアクション・ゲーム。とにかく2つとも、とてもオリジナルとは思えないクリアなサウンドで驚かされた。まったく、最近のオリジナルはほんとうにすごい。スペースガンは、すこし暗い感じのする重厚なサウンド。ミズバクはメルヘン・タッチの明るい曲調。とくに、ミズバクの曲は愉快痛快ノ一聴の価値あり。

※CD1500円。

(ポニー)



## 1/25 アクトレイザー

エニックスがドラクエより先にスーパーファミコンで出したことで話題の「アクトレイザー」。このゲームは、悪魔との戦いに敗れた神が人間世界を復興させるというもの。魔物を退治して土地を解放するアクションモードと、その土地に人間を住まわせて世界を発展させるシミュレーションモードとの2本立て。音楽はあの古代祐三氏が担当している。しかし、曲はロックではなく、スーパーファミコンの持つ音源をいかしてのオーケストラ風サウンドだった。強力なハードを利用して疑似オーケストラを作る。確かにスゴイことだが、これが本当にGMの理想形なのだろうか。ちょっと考えてしまった。

※CD3000円。

(アルファ)



## 11/25 信長の野望・武將風雲録

光栄の人気シリーズのフルアレンジ・アルバム。作・編曲は、信長シリーズではおなじみの菅野よう子氏が担当。ゲームの時代背景を考えた格調高いサウンドに仕上げられている。尺八や鼓などの和楽器を使った曲に、日本らしさが浮かび上がるのはある意味では当然といえる。しかし、トランペットやホルンなどの洋楽器を使った曲にも日本のイメージがかもし出されていて、これは完全にスタッフの力のなせるワザといえよう。全15曲、うち1曲は男声によるボーカル曲。例によってPC88MCまたはCD-ROMドライブにも対応している。

※CD3000円。

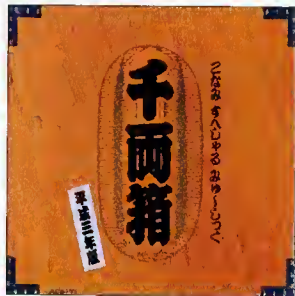
(発売：光栄 / 販売：ポリドール)





12/21 こなみ・すべしやる・  
みゅ〜じっく千両箱平成三年版

左隣の「ファルコム〜」と同じく、キングのもうひとつの年末企画のCD。こちら、CD3枚にVSDをくわえた計4枚組。ディスク1は、ボーカリストの畑亜貴さんを中心とした「ボーカル」。CD「摩訶羅」で美声を聞かせてくれた八木小織さんも、1曲歌っている。ディスク2は、人気の曲を6曲選んで「ゲームボーイ・アレンジ」。ディスク3は「オリジナル・ゲーム・サントラ」。全米で大人気の「T.M.N.T.」や、新作「グラディウスIII」などを収録。VSDは、コナミのテレビCM7本を収録した「めぐびんのTV-CM探偵団」。\*6800円。卓上カレンダー+ロゴステッカーつき。(キング)

1/1 ファルコム  
J.D.K.BAND1

日本ファルコムがかかえるGMバンドのJ.D.K.BANDがファースト・アルバムをリリース。「イース」シリーズ、「ソーサリアン」シリーズなどから10曲をよりめき、ハード・ロックやジャズ、アカペラなどのアレンジを、こころみている。リーダーの岸本彦氏を中心に、多彩なサウンド作りをしたという話には期待をふくらまされる。さらに、強力な機材を駆使して作り上げられるキングのGMシリーズ「サウンド・シスター」などでなじみぶかい、ムーンライダーズの岡田徹氏をプロデューサーとして迎え、音楽的にもサウンド的にもダイナミックな感じに仕上がったとの話だった。\*CD3000円。(キング)

1/1 サウンド・ワールド・  
オブ・ポピュラス

注目のニュー・ハード、スーパーファミコンの数少ないソフトから、早くも1作品がアルバム化される。海外生まれのシミュレーション「ポピュラス」だ。開発はイマジニアが行っている。スーパーファミコンの音源の力を体験できるかなと思いきや、このゲームのオリジナルはズーンズーン音がするだけ。で、このアルバムはそこからステージごとにイメージされたフル・アレンジとなった。とくにオープニングでは、サイトロンの「ダークシール/デュータイズ」で歌声を披露した葛生千夏氏が、作詞・アレンジ・ボーカルを担当。全8曲収録。\*CD2500円。(ポニー)

1/21 マー جان  
サウンドグラフィティ

サイトロンが、今度はCDでマージャンの分野に手をつけた。このアルバムは、脱ぎ麻雀の老舗であるニチブツの作品づくしである。サウンド面で人気のある作品を選び、オリジナルとゲーム中の女の子の音声合成を完全収録。さらに、ゲームに登場した女性の声優さんによるDJやミニ・ドラマも収録予定。ゲームは、「トリプルウォーズ1&2」「ねえ/ トップスター」などの13アイテム。また、このページで紹介している「マー جان〜」と、このCDの両方の応募券をはって来た人に、先着で特製のテレホンカードをプレゼントするとのこと。\*CD2500円。(ポニー)



## 12/15 ヴァリスⅢ

「ヴァリスⅢ」のニュー・タイプな攻略ビデオ。ゲームは、PCエンジンのCD-ROMの力を活かした、ハイパーなアニメーションで話題を集めた秀作。ビデオにはROMに収められている音声はもちろん、優子(声: 島本須美)・ヴァルナ(声: 島津冴子)・チャム(声: 三田ゆう子)のメイン・キャラについては声優さんが生出演している。構成としてはスタートからラストまでのゲーム画面を収録するという感じのだが、これに前出の3人の声優さんが休みなく声をかぶせて演技している。これにより、ストーリーが明白になり、ひたすら横スクロールで何が起きているのかイマイチつかめなかった状況が一挙に解消されている。声優さん



たちの、異常なまでの力の入ったセリフまわしが、熱血マンガっぽくてもおもしろかった。  
\*VHS53分  
カラーステレオHi-Fi13500円。  
(東芝EMI)

12/21 マー ジャン・ギャルズ・  
グラフィティVOL.5

やはり、という感じで人気シリーズが再開。シリーズ5作目の今回は脱ぎ麻雀の草分け、ニチブツ作品の特集。収録ゲームは、「レディーハンター」「トリプルウォーズ2」「沈黙の編隊」「麻雀刺客」「ばにっくスタジアム」「CLUB 90'S」の6アイテム。で、この6つのゲームだけど、どこかで見たかのような絵柄ばかり。まさに版權ギリギリ路線。誰がどうみても「ごりや〇ットマン」だろうとか、「高橋〇美子関係に間違いない」というシロモノばかり。まあ、そんなマー ジャン・ギャルズが脱ぐだろうけど。グラフィックの出来はいずれもバッチシ。ただし、音声合成は



使いまわしが多く、場面が変わっても言葉の並べ換え程度の变化のみ。ちょっと残念だ。  
\*VHS30分  
カラーステレオHi-Fi13000円。  
(ポニー)

12/21 スーパーリアル麻雀  
〜麻雀バトルスクランブル〜

スーパーリアル麻雀の3人組のアニメ第2弾。いつものミキ、カスミ、シヨウコが異次元世界に迷いこんでの大活躍だ。ある日、変な中国人のうさぎとひよんなきっかけて麻雀をうつことになった3人。ところがそのうさぎが、負けたらいせに彼女たちを異次元の世界へ飛ばしてしまった。その世界ではなんと麻雀牌が、お金という麻雀づくし。3人は戻るためにその世界を支配している魔物と闘うはめになる。点棒サーベルを片手に、途中に現れるザコキャラをなぎたおしていく。前回にもまして、3人のキャラクタの魅力が存分に引き出され、細かい演出も光っている。テンポのいいストーリー展開



で、3人の変身ぶりも見物だ。新キャラクタの愛菜と香織も登場して、物語に花をそえている。  
\*VHS45分  
カラーステレオHi-Fi18800円。  
(ポリスター)

1/15 イース第4巻  
「ダビーの章」

シリーズ進行中のオリジナル・ビデオ・アニメーションの第5作目。  
—魔物の手により石像に変えられてしまった占い師サラ。そして、そのサラの残した水晶玉に見入る、謎の少女レア。彼女は水晶玉が魔坑を映し出しているとアドルに告げる。かつて銀の探掘で栄えたラスティン鉱山。しかし、いまや見る影もなく魔物の巣窟となっていた。水晶玉の啓示をたよりに、魔坑に踏み入るアドルとドギ。魔坑の奥につぎなるイースの書はあるのだろうか。また、レアの求める銀のハーモニカには何かあるのか。記憶のない少女、フィーナとレアの正体が明かされるのだろうか。数々の謎がひしめくなか、ついに姿



を現す悪者の神官ダルク・ファクト。そして、物語は意外な展開を迎える。  
\*VHS30分  
カラーステレオHi-Fi14500円。  
(キング)

XOC

相談室

佐賀県佐賀市の川崎英雄くん、19歳の二相談です。●RF出力でMSXを使用しているのですが、画像に横シマが出た目が疲れます。シマに対する対処を教えてくださいませんか。原因はいつかあります。まず、RFコードがしっかりつながらているでしょうか。汚れたコードがボロボロになっているか確かめてください。つぎに、近くにノイズを出している電機ストープや冷蔵庫、電子レンジにコタツなどのものがないでしょうか。それでもダメなら、MSXをアースしてやってみてください。ソニーのマシンには裏にアース用の端子が出ています。他社の製品については、各メーカーに問い合わせてください。



●猫の耳／「猫にイカやタコを食べさせると耳が折れる。」(12月号・わたしにきくか?)というのはほんとうです。とくに3〜6月ごろのアワビは危険です。食べた翌日、日なたに出ると、たちまち毛のない部分が赤くはれあがり、しきりにかみはじめます。2週間くらいたってからその部分が黒くカサツタのようになって、とれるのです。つまり、猫ではいちばん薄い耳の端が落ちてしまいます。(宮城・後藤道彦)⇒みなさん気をつけましょう。(バ)



# プレゼント 係より

91年1月号の当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、「サークII」と「シードオブドラゴン」をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号発表の何の件の問い合わせ先を書き添えて「プレゼント係」までハガキでご連絡ください。なお、年末年始の郵便事情による到着の遅れはご容赦ください。

## 掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領に官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と②住所(〒)と③氏名・年齢・電話番号(※この日付のFBIでおもしろかったコーナー)④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒100 東京都港区新橋4-10-7 TEAM MSX F.A.「FBI」さあ応募しなさい係まで。●また、「おはなしFBI」にちろっへんのイラストやお便り、こたしにきくか?」へのご相談、そのほかFBIへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを差し上げます。

## 1/1 パロディウスだ! / グラディウスIII

「パロディウスだ!」と「グラディウスIII」、コナミのほこる2つの横スクロール・シューティングの攻略ビデオが発売された。パロ〜はグラディウスのパロディであり、MSX版でデビューし、アーケード版に移植され大ヒットしたゲーム。ゲーム自体がコミカルな構成なので、楽しめるビデオになっていることは疑う余地がない。グラIIIはスーパーファミコンにも移植された、正統派シューティング。ともに、プロ・ゲーマーがプレイしたアーケード版の映像を収録。オープニングからエンディングまでリアル・タイムに収めてある。コナミ矩形波倶楽部のアレンジ

も入っているとのこと。

※「パロディウスだ!」⇒50分4000円、「グラディウスIII」⇒70分6500円。  
——いずれも、VHSカラーステレオHi-Fiのもの。



## 各社新譜情報

### ポニーキャニオン

〈1月21日〉……●TVゲームの歴史 Vol.1 & Vol.2⇒かつてのヒット・ゲームをビデオ収録した作品。1には1973年から1979年までの作品を収録。各巻、VHS30分カラーモノラルHi-Fi 13000円。

〈2月21日〉……●シャドウ・ブレイン⇒サイロンが制作した初のファミコンRPGのアルバム化。最新の3D立体音響システムを駆使して録音されている。アルフィーの高見沢氏作曲による1曲をふくむフル・アレンジ。CD 2500円。●サイロン・ビデオ・ゲーム・ミュージック年鑑1990⇒ゲームストの人気投票をもとに制作されるオムニバスCD。過去のサイロン作品のリメイク版となる。新録のアレンジも1曲収録。CD3枚組だが、なぜか4枚入り……このナゾは次号で。●スーパーマリオワールド(ビデオ)⇒スーパーファミコン版のゲームの、ストーリー&攻略ビデオ。小林亮也氏によるナレーションが入る。VHS45分カラーステレオHi-Fi 13900円。

### アポロン

〈2月7日〉……●(仮)ウィザードリィ⇒ゲームボーイ版のGM集。アレンジ11曲、オリジナルメドレーを収録。CD 2600円、テープ2300円。●いただきストリート⇒ドラクエの堀井雄二氏のシナリオによる、アスキーのマネーゲームのアルバム化。詳細未定。

### ポリスター

〈12月21日〉……●(仮)プリンス・オブ・ペルシャ⇒美しいグラフィックで話題を呼んだプロダクションバンのアクションのGM集。CD 2400円。  
〈1月25日〉……●(仮)セガ・メガドライブ・ベスト⇒BEEPとのタイアップによる、メガドライブの作品をオムニバス形式で収録したアルバム。(2月

25日)……●(仮)イルミナ/&X・na⇒フェアリーテールとカクテル・ソフットの美少女ゲームのカップリング・アルバム。詳細未定。

——2月上旬には、「スーパーリアル麻雀・バレンタイン・スペシャル」というCDを予定。6月には「ドラゴン・ナイト」のビデオも発売予定。

### 徳間ジャパン

〈2月21日〉……●ザーク・レジェンド⇒J&Uの新作アクションRPGのCD化。作曲は、あの中村泰士氏。

### 東芝EMI

2月にタイトーの「SC1」と「CHASE H.Q.」のカップリングを予定。2〜3月頃には、「ヴァリスIII」のCD-Gを予定。CD-Gとは、CGデータの入ったCDのこと。

### キングレコード

〈2月21日〉……●コナミ・ファミコン・メモリアルVol.3⇒「ぼくドラキュラくん」「愛戦士ニコル」などのオリジナルを収録。CD 1500円。

〈3月5日〉……●(仮)摩訶不思議⇒すでに発売のイメージ・アルバムにつづき、今回はサウンド・トラック。詳細は未定だが、オリジナルは収録される。

〈3月15日〉……●ファルコム・バーフェクト・コレクション・イースIII⇒米光亮氏(予定)による全曲アレンジのディスク1と、ボーカル、スーパーアレンジ、J.D.K.アレンジのディスク2の2枚組を予定。詳細未定。

### メルタック

〈2月21日〉……●(仮)LOOM⇒あのルーカスフィルム社の制作した、アドベンチャーRPGのサントラ版。GMはチャイコフスキーの楽曲をモチーフにしており、これを音楽家の橋本一子氏がシカルにフル・アレンジ。期待したいところ。CD 3000円。  
——オリジナル・ビデオ・アニメ「忍者龍剣伝II」と「双截龍」も制作中だが、発売日・詳細は未定。分数は45分。

## SHOW MSX フェスティバル'90 turboR TOUR

前号につづいて、ターボRをメインにしたMSXフェスティバルの報告をしようと思う。今年の冬は暖冬とかで、各会場とも暑くてしかたがなかった。

もちろん、ターボRの人気のせいでもある。やっぱり新しいハードには興味があるし、もしもいいマシンだったら、お金をためて買ってもいい。そのへんを調査するうえでもイベントは貴重な体験だ。ショップにいてもいいけど、人気が高くてあまり置いてないし、なんといっても開発途中の新作のゲームが見られて、すこし遊べるのがなによりいい。そういうわけで、どの会場もターボRのまわりに人がいっぱい

いだ。編集部へ届いたハガキにも、会場に行ったのはいいけど、人が多くてかんじんのターボRにゆっくりさわれなかったのが残念だ、と書いてあった。ターボRって1回さわっちゃうと、もうこれしかなくなってしまう魅力があるよね。「FRAY」のデモのシーンで、しゃべったり、アニメしたりするのを見てしまうと、MSX2のものが、あまりにもさびしく、つまらなく感じてしまう。会場に行ったキミはきっとそのことがよくわかったと思う。この本が出るころは、すべてのイベントが終了しているけど、近くのショップでぜひターボRにふれてみてほしい。

## 12/2 福岡



①この会場は天井が低いからしくしく暑かった

②地元のリバーヒルソフは元氣マンマン!

③MSX Viewの紹介も注目のもと

## 12/9 神戸



④ピアノの発表会ができそうなきれいな会場です

⑤この会場もターボRにたくさんの人だかり

## プレゼント さあ応募しなさい

### ●ファンハウスより

①「凡 / ポンパーマン」のビデオ……5名様  
ハドソンの「ポンパーマン」の攻略を悪徳商会の俳優さんたちで紹介したビデオ。ゲームのふんいきにぴったりでおもしろい。カラーステレオHi-Fi・60分・3800円。

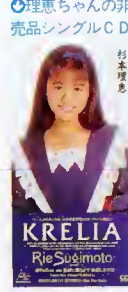
●キングレコードより

②杉本理恵のシングルCD「KRELIA」……5名様

### ●システムソフトより

③「大戦略III'90」のカレンダー……5名様  
しめ切りは1月31日必着。発表は3月8日発売の4月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を参照のこと。

### ●理恵ちゃんの非売品シングルCD



④俳優さんを使ってポンパーマンの攻略だ

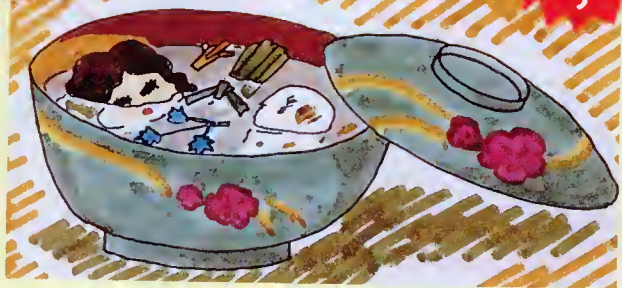


●あたたか気がする! まえにDSがあたたかかったが、なぜかあたたか気がする。おねがい、もう1個ちょうだい!! (北海道・中安知也)⇒すごい、なぜか強力な説得力がある。おなじみの引田くんにお願しようかと思ったが、あんまりちょっかいを出すところMファンを送ってこれなくなるのでやめた。毎月Mファンを読むのだけ楽しめ、2月号は送ってくれよ。(ハ)

応募券  
FBI



# おはなしこんにちわ



●やい/ 菅原竜治。出来杉くんの本名は「出来杉太郎」だ/ 第22巻158ページの右下のコマを見よ。ついでにほくも竜治だ、仲良くしよう。

(神奈川・内藤竜治)

●菅原くん、キミは間違っている。ほんとうは出来杉くんは「出来杉英才」だ/ (福岡・河口文武)

●菅原くんはあまい。出来杉は出来杉秀才ではなく「出来杉太郎」だ。しかもよく出てくる太った少年の名は「金尾タメル」だ。(神奈川・井上淳)

●菅原くん、キミの時代は終わったよ。出来杉くんの本名は「出来杉英才」だ。23巻100ページを見ればわかるハズだ。

(千葉・佐藤洋祐)

「こんな姉さんがいたらと思うほど素敵な竹下景子さんに1000点」というような、みなうまい切り出し方だ。しかし、これでは真実がわからない。菅原、年賀状とともに返事を待つぞ。

●私の名前が「隆」という字を「陸」と書かれることが多い。JIS第二水準にもない。こういった人は全国にもいる

だろうががんばろう。

(神奈川・平戸隆海)

「聡」が「聡」になったりするのはおなじだ。「豚也」が「豚也」となったり。むかし某ファミマが編集長は飲み屋で「豚りん干を「豚りん干」と読んでいたが……あー、身内ネタだ。

●09年9月号のアイステイの特集で、不二家「中国紅茶」というのがあったが、私は不二家の店長の息子ですが見たことありません。(愛知・安田剛)

返事をするまえにペコちゃん千歳船でもいただいたかったが、そういえばそんなのも書いた気もするが忘れたぞ。私は今、確かココロから出ている(ウソかもしれない)「ケニヤ茶ボレボレ」というのに夢中だぞ。

●JRの自動改札機はおとなと子供の区別がないから子供料金で乗れるぞ。

(千葉・原則)

これはもしかすると、またJRの大ボケだったら楽しい出来事だが、家族にJR社員を持つ子供たち、せひ返事を送りなさい。ほんとうならテレカだ。

●「イビキ防止のために口にガムテープを貼って寝る」と書いてイースIIIのレポート用紙をもらった者です。口

## BABO'S わたしに きくか!?



Q 10万円金貨しかないのではハガキが買えず、大むかしのアンケートハガキで出します。このようにぼくは自分の家庭環境をついつい自慢してしまいます。どうすればよいでしょうか。

A 兵庫の高田和成からの質問だな。自慢とっているが、いま10万円金貨なんか持っているやつはそれだけでマヌケだ。しかし、家庭環境に自慢をするネタが数多いからいけないのだからと思うわけで、したがって家庭

内にこれ以上ないというくらい不幸な出来事を楽しく増やしてはどうかろう。まずは、やはり高田は受験生だというくらいなので、とりあえず受験に失敗して、いわゆる3K路線に就職。そのうち、暴走族に加入し、仲間がバイクで死亡して……。家が燃えるのもよし。まあ、不幸ばかりではなんだから、あるていど不幸になったら目を覚まし、立派な板前となって「和さんのおろす魚はうまいね」といわれるようになるう。

ひまな人は やてみよう

## 安全な傷跡づくり 講座

by PAPO

●用意するもの

・木工用ボンド ・つまようじ ・油性マジック(赤)

作り方

①ききうで以外の所にボンドで1本、線を引きます(厚い方がいいが、時間がかかる)

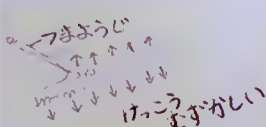
=上から見た所= =横から見た所=

下い

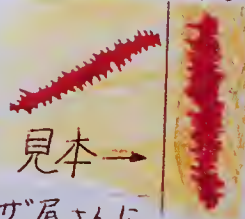
ボンド

うで など

②つまようじで左右に糸糸を入れます



③かわいたら色をぬる



見本→

体じゅうに作って ヤクザ屋さんにのりこもう!!!

注意、殺されても一切責任を持ちません。

がかゆくてしかたありません。かぶれているようです。(大阪・エイジ)

それはまるで健康のためにジョギン

グをして心臓がバクバクいって死にそうになったわたしのようではないか。では菅原、年賀状を待つ。

おもしろいものを見つけたのど  
ほととぎす。

夜のお菓子  
うなぎパイ  
北海道十勝牧場で作られた全卵(ター)と厳選された原料に、  
派手なうなぎエッセンス、ガーリックなどの調味料をブレンド  
した味です。

夜のお菓子  
うなぎパイ  
シナモンシュガーをよりかけた甘口。  
海苔ソース仕上げの辛口。乾燥海苔をフレ-  
ーク紙にして練り込んだ、全巻巻の高級パイ  
です。

うなぎまん  
小麦粉、砂糖、バター、  
ミルク、卵などいすれも  
鮮度の良いものを取り、  
舌ざわり良くソフトに  
焼き上げました。  
風光明媚な派手な味。

朝のお菓子  
すっぱの郷  
すっぱは昔から大人や食通に愛され  
てきた高級料理。春半の歴史に磨かれ  
た伝統の技術が、風味豊かなお菓子に  
仕上げました。

うなぎまん  
うなぎまんはうなぎの皮が「うなぎ  
とま」……春華堂さんでうなぎが  
やてくおまね。



●2人目 念願の土地(50坪)をやっと買えそーな立場になった。しかし、家のほうはまだ少し先に建てる予定なので、これからはアパートの家賃プラス土地のローンを払わなければいけない。思い切りピンボーをするだろう。でもなんとかMファンだけは毎月買いたい。(岡山・家を買うため2人目の子供を作るのをあきらめた夫婦)→そんな話を聞くと、2人目の生まれたかもしれない子供とMファンを引き換えているようで怖いぞ。(バ)



プログラマブルな10個のキー

# BASIC ヒカニック

## #20 ファンクションキーの底で光るもの

こんなに便利なものが目の前にあるのにほとんどの人が活用していない(ような気がする)ファンクションキー。その底で光るものを見つめてみたい。

プログラマブル・ファンクション・キー programmable function key, MSXでは「F」で始まるキーだが、ほかのパソコンでは「PF」と表示されているものもある。この場合のPが、この「programmable」のPだ。

**15字以内** F1～F10にはそれぞれメモリの16バイトずつが割り当てられていて、それぞれのキーの先頭のアドレスは決められたとおりで変化することはない。また、各キーの内容の16バイト目はかならず「0」が入っている。この「0」は区切り用で、ファンクションの内容の途中に「0」があると、それ以降の内容はファンクションキーを押しても出ない(ファンクション表示には出る)。逆に、16バイト目にPOKE文で0以外のデータを書きこんでおくと、そのキーを押すことで次のファンクションキーの内容もいっぺんに出すことができる。

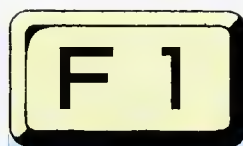
## ☀ ファンクションキーをめくって

ファンクションキーは、フルネームを「プログラマブル・ファンクションキー」というくらいで、基本的にプログラマブルなものだ。プログラマブルというのは、プログラマのふりをする

という意味ではもちろんなく、日本語にくだくと「ユーザーの好みにあわせて内容を変更できる」という意味になる。

ファンクションキーの設定はやり方がかんたんだし、効果も

たちどころに現れるので、BASISICで遊びはじめた初期にはいろいろもてあそばれるものだ。KEY1, 〈文字列〉とすればF1キーの内容を〈文字列〉に変更できる。15字以内と



10個のファンクションキーに対して、メモリの&HF87F以降の160バイトが内容保存用に確保されている(1個あたり16バイトずつ)。たとえば、初期状態におけるF1キーの場合は、図のような数値(ただし数値は16進数。たとえば「20」は&H20、つまり32のこと)が入っている。これはキャラクタコードで、文字に変えていくと「color」と空白1個。あとは「00」で埋められ(とくに16バイト目はかならず「00」になる)、17バイト目からはF2キーの内容がはじまるのだ。

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 63 | 6F | 6C | 6F | 72 | 20 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 | 00 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|

&HF87F

16バイト

■F1キーはアドレス&HF87F以降16バイトにいる



いう制限付きだが、ひらがなでもカタカナでも、CHR\$関数を使ったコントロールコードなどでもかまわない。

ファンダムでよく使っているのは、カーソルキャラクタ(■)が入ったプログラムを打ちこむときだ。カーソルキャラクタはようするにカーソルになっているあいっだが、そもそも打ちこむためのキャラクタではないから、それを打ちこむキーというのはもともとない。そこで、KEY1, CHR\$(255)を実行して、F1キーの内容をカーソルキャラクタにしてしまうわけだ。もっとひどいのが「スペースでない空白」という別名を持つCHR\$(254)で、これは見た目がなにもなくて、それを打ちこむキーもやはりない。こういうなにかにまでない文字でさえ、ファンクションキーに設定してリスト中に文字データとして入れることができるのである。

ところで、この器用なファン

## リスト1の解説

### ■おもな変数

A\$(0)~A\$(9)=各ファンクションキーの中身。このプログラムの目的からすれば、配列を用意する必要はないが、ファンクションキーの中身をランダムに入れ換えて遊んだりする場合は配列に入れておいたほうが便利なのであえてこうした

AD=ファンクションキーの内容が保持されているアドレスの先頭番地  
CH=調べているアドレスに入っている数値データ

### ■プログラム概説

10~20 初期設定

30 グラフィックキャラクタにコントロールコードに対応するパターンを定義して色を付ける

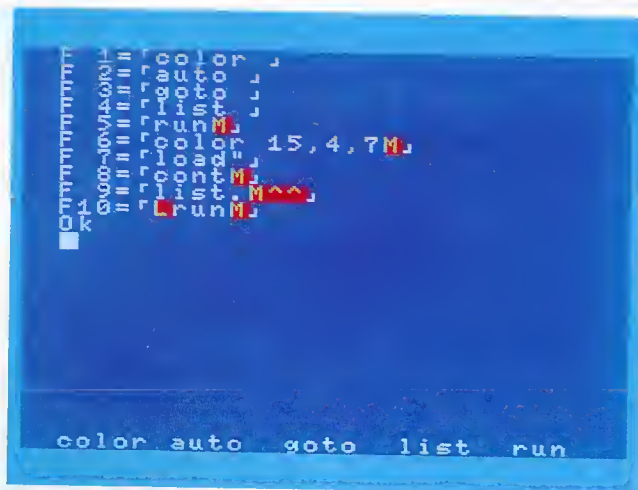
40~100 ファンクションキーの内容を保持しているメモリ領域から1バイトずつ取り出して、各ファンクションキーごとに内容を配列A\$に連結して入れる。とちゅうにデータ「0」がある、次のファンクションキーへ移ると、次のファンクションキーへ移る110~170 A\$(0)~A\$(9)を「」でくくって表示

ただし、コントロールコードは行140でグラフィックキャラクタに変換して表示している。たとえば色付きの「M」は、CTRL+M、つまりリターンコードのこと。DELのみ「@」で代用

クションキーは、どこに自分自身の中身をたくわえているのか。F1キーをめくってみると、それはメモリの&HF87F以降16バイトの領域だった(MSX1からターボRまで共通)。ここに入っている数値はF1キーの内容になっている文字1つ1つのキャラクタコードなのだ。

ファンクションキーの中身はKEYLISTでいちおうわかることになっているが、この場合、コントロールコードはすべて空白に置き換えられて表示されるのであまり意味がない。

そこでコントロールコードを目に見える形(色付きの文字)で表示するために作ったのがリスト1だ。色付きの文字は、CTRLキーとその文字のキーを押



◆リスト1の実行後の画面 赤地に黄の文字がコントロールコードを表している。

すことを意味している。

初期状態でリスト1を実行した状態が上の写真だ。たとえば、F10の中身は、CTRL+L、

RUN、リターンという一連のキー操作であり、このとおりにやってみれば、F10の中の機能の仕組みがよくわかるだろう。

## リスト1：ファンクションキーの底をのぞく

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYON
20 DEFINT A-Z:AD=&HF87F:DIM A$(9)
30 FOR I=0 TO 255:VPOKE I,VPEEK(512+I) XOR 255:NEXT:FOR I=0 TO 3:VPOKE 8192+I,&H8B:NEXT
40 FOR I=0 TO 9
50 FOR J=0 TO 15
60 CH=PEEK(AD+I*16+J)
70 IF CH=0 THEN J=15:GOTO 90
80 A$(I)=A$(I)+CHR$(CH)
90 NEXT J
100 PRINT USING" F##=" +CHR$(162);I+1;
110 FOR J=1 TO LEN(A$(I))
120 A$=MID$(A$(I),J,1)
130 IF A$<" " THEN A$=CHR$(1)+CHR$(ASC(A$)+&H40) ELSE IF A$=CHR$(127) THEN A$=CHR$(1)+CHR$(&H40)
140 PRINT A$;
150 NEXT J:PRINT CHR$(163)
160 NEXT I

```

## プログラム確認用データ使い方は45ページ

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>pW40  | 20>Gb40  | 30>sBa0  | 40>t010  |
| 50>n110  | 60>gA40  | 70>Qe30  | 80>XX40  |
| 90>v600  | 100>s560 | 110>0I30 | 120>jE20 |
| 130>bu31 | 140>3E00 | 150>Q220 | 160>s600 |



コントロールコード キャラクタコード0~31と127をくにコントロールコードという。これらは通常の意味での文字ではなく、「表示」のかわりに「制御」する文字で、画面消去やビーブ音の発生など、さまざまな個性的機能を持つ。BS、TAB、HOME、CLS、RETURN、INS、ESC、DEL、カーソルキーは、それぞれコントロールコード入力用の特殊キーだが、CTRLキーとフルキーのどれか1つを同時に押すことでもDELコード以外のコントロールコードを入力できる。

ここでは、CTRLキーと組み合わせて押すキー(下の「**【】**」でくくった文字)とコントロールコード(カッコ内の数値)、およびその機能をかんたんにまとめた。この組み合わせの片方のキーは、31ページのリスト1を実行したときに表示される色付きの文字と対応している。

#### ■おもなコントロールコード一覧

**【A】**(1)=グラフィックヘッド  
**【B】**(2)=カーソルを直前の語の先頭へ移動  
**【C】**(3)=入力待ち状態の終了  
**【E】**(5)=カーソル以降、行の終わりまで削除  
**【F】**(6)=カーソルを次の語の先頭へ移動  
**【G】**(7)=ビーブ音を鳴らす  
**【H】**(8)=BSキーとおなじ  
**【I】**(9)=TABキーとおなじ  
**【J】**(10)=行送り(カーソルキーの下に似ているが、画面の最下行でこのコードを入力すると画面全体がスクロールする)  
**【K】**(11)=HOMEキーとおなじ  
**【L】**(12)=CLSキーとおなじ  
**【M】**(13)=RETURNキーとおなじ  
**【N】**(14)=カーソルを行末へ移動  
**【R】**(18)=INSキーとおなじ  
**【U】**(21)=カーソルのある行の先頭から行末までを削除し、カーソルをもとあった行の先頭へ移動  
**【V】**(27)=ESCキーとおなじ  
**【Y】**(28)=カーソルキー右とおなじ  
**【Z】**(29)=カーソルキー左とおなじ  
**【^】**(30)=カーソルキー上とおなじ  
**【\_】**(31)=カーソルキー下とおなじ  
**DEL**(127)=カーソルの指す文字を削除し、以降の文字を前に詰める。DELキー以外に入力できない

**INPUT\$関数** この関数は正しくは、INPUT\$(n, #m)という書式で、nに文字数、mにファイル番号を入れて使うもので、ファイルからの入力を受け付ける関数なのだ。ただし、「#m」を省略すると、キーボードからの入力に限定される。今回の記事では、その省略した使い方をだけを紹介している。

## 不思議で便利で貪欲なINPUT\$

たとえば、「SCREENO: WIDTH40」といった、よく打ちこむ文字を設定しているだけでもファンクションキーは有用だが、コントロールコードの知識があれば、ファンクションキーは飛躍的に便利になる。

コントロールコードについては、1990年の6月号でやったので、ここでは欄外にかんたんな一覧を載せるだけにしておく。

#### ■CHR\$関数による設定

ファンクションキーにコントロールコードを設定するにはどうすればいいのか。

おもしろみはないが、安全確実なのが、CHR\$関数と、その拡張版のSTRING\$関数による設定だ。

たとえば、33ページのリスト2がそうだ。これは、じっさいにBASICピクニック担当者が使っているファンクションキーの設定用プログラムだ。

いすれにしろ、このやり方は、多少プログラムの組める人にとってはとくに目新しいところがないし、ファンクションキーの設定をプログラムの形で残すとすれば、とりあえずはこういうやり方以外にないだろう。

#### ■意外なやり方

しかし、もう1つ、意外なやり方がある。それを知ったのは、まだ、わたしがBASICを覚えはじめたころで、手探りでちよっとしたプログラムを作っているとときだった。それは、たくさんさんのDATA文がならぶプログラムで、あれやこれやいじっているうちに、数行おきにDATA文を削除する必要がある。数行ぶんまとめて消すならDELETE文があるし、1行だけなら行番号だけを打ちこんでリターンキーを押せばいい。しかし、リストを見ながら、不要な行を見つけ、べつの場所に行番号を打ちこみ、リターンキーを押し、その行を抹消していくという作業はかなりめんどうなも

のだった。5行くらい消したあと、わたしはその作業にあきて近くにいた当時の副編NOPに聞いたものだ。

「1行をかんたんに消す方法はないの?」

すると、まずNOPはCTRL+Eを覚えてくれた。これである文字以降をいかに消せるので、行番号のあとにカーソルを持ってきて、リターンキーを押すだけでその行が消せる。

わたしは喜んで作業を続けたが、たちまちあきてしまった。手順が3つに分かれているのがめんどろでしかたがない。すると、NOPはいきなり、指でなにかを数えると、KEY1, INPUT\$(3)と打ちこんでリターンキーを押したのだった。

「Ok」が表示されない。NOPは、CTRL+Fを押し、CTRL+Eを押し、そして最後にリターンキーを押した。ようやく「Ok」が出てきた。

「はい、これでF1キーでその行が消えます」

NOPはときどき信じられないような見え透いたウソをつくのが、このときはほんとうだった。

#### ■貪欲なINPUT\$

わたしは文章書きという職業柄か、BASICの文字関数が好きだが、なかでもこのときNOPが教えてくれたINPUT\$という関数が大好きだ。

たとえば、  
 AS=INPUT\$(5)  
 を実行すると、それ以降にキー入力された5文字をASに入れてくれる。この関数は、カッコのなかの数だけ、入力されたキーの情報をたくわえる働きがあり、たくわえたものをASに移したり、ファンクションキーに送ったりするわけだ。

とくに、注目すべきは、この関数が文字として受け付けてくれるキー操作は、CTRL+STOP、STOPキーを除くすべてだという点だ。たとえば、ダブルクォーテーションやコンマはもちろん、CLS、INS、DEL、BS、そのほかCTRLと組み合わせて入力されるコントロールコードなどもほかの文字と同様に受け付けてくれる。この貪欲さがすばらしい。

#### ■ファンクションキーの保存

この方法ならあれこれ数値を考えなくても、手を動かしながらいちいちと設定できる。気に入らなければやり直すのもかん

### ■便利で面白い手動方式

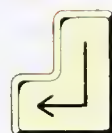
## KEY1, INPUT\$(3)



CTRL+Fは、次の単語の先頭にカーソルを飛ばす。行番号の頭にカーソルを置いてあれば行の内容の先頭文字にカーソルが飛ぶ。



CTRL+Eはカーソル以降、行末までの表示を消す。ここで、その行はプログラムが消え、とりあえずは行番号だけになる。



最後にリターンキーを押して、その行の息の根を完全に止める。ここまでの操作をF1キー1押しにこめているのだ。



## リスト2：ファンクションキー設定のサンプル

```

10 COLOR 15,0,0:SCREEN 0:WIDTH 40
20 KEY1,STRING$(13,127)
30 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)
40 KEY3,CHR$(21)+"FILES"
50 KEY4,CHR$(12)+"LIST"
60 KEY5,CHR$(21)+"RUN"+CHR$(13)
70 KEY6,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
80 KEY7,CHR$(21)+"COLOR15,1,1"+CHR$(13)
90 KEY8,CHR$(21)+"SCREEN0"+CHR$(13)
100 KEY9,CHR$(18)+"SAVE"+CHR$(34)
110 KEY10,CHR$(18)+"RUN"+CHR$(34)

```

## プログラム確認用データ使い方は45ページ

|         |          |          |         |
|---------|----------|----------|---------|
| 10>kM20 | 20>T410  | 30>2n60  | 40>QD30 |
| 50>9u20 | 60>DH60  | 70>tFA0  | 80>jCA0 |
| 90>IJ80 | 100>lq60 | 110>xt60 |         |

LOAD" FILES LIST RUN

●リスト2を実行したときのファンクション表示(F1~F5)。F1のただなにもない部分はデリートコードが13個入っている

COLOR1 COLOR1 SCREEN SAVE" RUN"

●おなじくF6~F10のファンクション表示。F9には、SAVEコマンドが入っているので操作に注意しなくてはいけない

んだ。

そうやってF1からF10まで自分の好みに設定したら、やはりディスクにセーブしておきたい。ファンクションキーの内容を保持しているメモリの領域を、マシン語のセーブとおなじ要領

で「BSAVE～」すればいいのだ(下図参照)。ファイル名はてきとうでもいいが、&HF87F(開始番地)と&HF91E(終了番地)だけはまちがえないように。

ロードのときは「BLOAD」。

セーブのときとちがって、アドレスがいらないので楽だ。

この手法を使えば、いろんなファンクションキーセットをちがったファイル名でセーブしておき、あとで必要に応じて使いわけることができる。

## リスト2の解説

### ■プログラム概説

10 画面設定

20 F1にDELコードを13個入れる。これは、ファイル表示させたときにファイル名と次のファイル名のあいだに13文字だから。画面の左端でF1キーを押すと次のファイル名が画面の左端にきてなにかと便利

30 F2に①INSキー、②LOAD、③「」を入れる。表示されたファイル名の先頭にカーソルをあわせてF2キーを押すと、そのファイルをロードする準備ができる仕組み。「」は直接文字データとしてはBASICの行のなかに存在できないので、このようにCHR\$(34)を使う

40 F3に①CTRL+U、②FILESを入れる。CTRL+Uは、まわりにごちゃごちゃと字が表示されていても、必要最低限の文字消去をしてくれるので便利

50 F4に①CLSキー、②LIST  
60 F5に①CTRL+U、②RUN、③リターン

70~90 F6~Bにカラー設定やSCREEN設定を入れる

100 F9に①INSキー、②SAVE、③「」を入れる

110 F10に①INSキー、②RUN、③「」を入れる

最後に、リセットしなくてもファンクションキーの状態を初期状態にもどす方法を教えておこう。

DEFUSR=&H3E  
としておいて、  
A=USR(0)

でOK。このあとSHIFTキーを押すとか、KEYONを実行するなどで、電源を入れたときとおなじファンクションキー表示が出てくる。

### ■現在設定されているファンクションキーの内容を保存する

BSAVE"FUNCTION.01",&HF87F,&HF91E

### ■そのデータを読み出す

BLOAD"FUNCTION.01"

### ■ファンクションキーを初期状態にもどす

DEFUSR=&H3E:A=USR(0)



# 掲載ソフト30本の プレゼントつき!

# 読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX
- ②MSX2
- ③MSX2+
- ④MSXturboR
- ⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨持っていない
- ⑩ハンディプリンタ
- ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング
- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック

ク ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系(PC-286も含む)
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨ゲームボーイ
- ⑩その他(具体的に記入)

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①STOP/ TRAIN
- ②いもむしたたた
- ③BASKET BALL
- ④階段10x2
- ⑤PIKASOL '90
- ⑥最後に笑うのはわ・た・し
- ⑦HEBI-P
- ⑧なわとびしよ
- ⑨ICEMAN
- ⑩MARSII
- ⑪CRAZY ROAD'91
- ⑫ネイティガの悪魔

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

15 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①SNOWFALLS
- ②The Phone called from India
- ③Variation on the KANON
- ④どれも気に入らない

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

| No. | プレゼントゲーム名     |     |
|-----|---------------|-----|
| 1   | ランペルール        | 6   |
| 2   | サークII         | 13  |
| 3   | シードオブドラゴン     | 16  |
| 4   | ティル・ナ・ノグ      | 22  |
| 5   | 銀河英雄伝説II      | 98  |
| 6   | 聖戦士ダンバイン      | 100 |
| 7   | エクスタリアン       | 101 |
| 8   | ディスクステーション21号 | 102 |
| 9   | ビーチアップ8       | 103 |
| 10  | ピンクソックス4      | 103 |

## 〈表2〉今月号の記事

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 1  | 表紙                           |
| 2  | 〈FAN ATTACK〉ランペルール           |
| 3  | 〈FAN ATTACK〉サークII            |
| 4  | 〈FAN ATTACK〉シードオブドラゴン        |
| 5  | 〈FAN ATTACK〉ティル・ナ・ノグ         |
| 6  | F F B                        |
| 7  | BASICピクニック                   |
| 8  | 〈ファンダム〉ゲームプログラム              |
| 9  | 〈ファンダム〉ファンダムスクラム             |
| 10 | 〈ファンダム〉スーパービギナズ講座            |
| 11 | 〈ファンダム〉A V フォーラム             |
| 12 | F M 音楽館                      |
| 13 | THE LINKS INFORMATION PAGE   |
| 14 | ゲーム十字軍                       |
| 15 | ぼほ梅庵のCGコンテスト                 |
| 16 | FAN STRATEGY                 |
| 17 | ゲーム制作講座                      |
| 18 | 記憶のラビリンス                     |
| 19 | 〈FAN NEWS〉銀河英雄伝説II           |
| 20 | 〈FAN NEWS〉聖戦士ダンバイン           |
| 21 | 〈FAN NEWS〉エクスタリアン            |
| 22 | DMfan                        |
| 23 | いーしょーくーはまだかいな!?              |
| 24 | ON SALE                      |
| 25 | COMING SOON                  |
| 26 | FAN CLIP                     |
| 27 | (特別付録)エメラルド・ドラゴン<br>ビギナズ・ブック |

## 〈表3〉雑誌

|    |                 |
|----|-----------------|
| 1  | MSXマガジン         |
| 2  | コンプティーク         |
| 3  | テクノポリス          |
| 4  | ゲームスト           |
| 5  | ポプコム            |
| 6  | マイコンBASICマガジン   |
| 7  | ログイン            |
| 8  | その他のパソコン雑誌      |
| 9  | ゲームボーイ          |
| 10 | ファミコン必勝本        |
| 11 | ファミコン通信         |
| 12 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 13 | ファミコン           |
| 14 | その他のファミコン雑誌     |
| 15 | PC Engine FAN   |
| 16 | 月刊PCエンジン        |
| 17 | PCエンジン          |
| 18 | メガドライブファン       |
| 19 | どれも読んでいない       |

## 〈表1〉ゲームソフト

| No. | ゲーム名                 |
|-----|----------------------|
| 1   | R-TYPE(アールタイプ)       |
| 2   | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン      |
| 3   | アレスタ2                |
| 4   | イース                  |
| 5   | イースII                |
| 6   | イースIII               |
| 7   | 維新の嵐                 |
| 8   | ウィザードリィ2             |
| 9   | ウィザードリィ3             |
| 10  | エクスタリアン              |
| 11  | F-1スピリット             |
| 12  | F1道中記                |
| 13  | エメラルド・ドラゴン           |
| 14  | S D スナッチャー           |
| 15  | S D ガンダム ガチャポン戦士2    |
| 16  | 王家の谷・エルギーザの封印        |
| 17  | カオスエンジェルス            |
| 18  | ガリウスの迷宮              |
| 19  | ぎゅわんぶらあ自己中心派         |
| 20  | 銀河英雄伝説               |
| 21  | 銀河英雄伝説II             |
| 22  | クオース                 |
| 23  | グラディウス2              |
| 24  | クリムゾンII              |
| 25  | クリムゾンIII             |
| 26  | 激突ベナントレース2           |
| 27  | ゴッファーの野望〜エピソードII     |
| 28  | コラムス                 |
| 29  | サーク                  |
| 30  | サークII                |
| 31  | ザナドゥ                 |
| 32  | 沙羅曼蛇                 |
| 33  | 三国志                  |
| 34  | 三国志II                |
| 35  | THEプロ野球激突ベナントレース     |
| 36  | シードオブドラゴン            |
| 37  | シャロム                 |
| 38  | シュヴァルツシルト            |
| 39  | シュヴァルツシルトII          |
| 40  | 水滸伝                  |
| 41  | スナッチャー               |
| 42  | スーパー大戦略              |
| 43  | スーパーピンクソックス          |
| 44  | スペース・マンボウ            |
| 45  | 聖戦士ダンバイン             |
| 46  | 世界でいちばん君がすきノソリッドスネーク |
| 47  | 大航海時代                |
| 48  | ダンジョンハンター            |
| 49  | ディスクステーション各号         |
| 50  | DPS SG               |
| 51  | 提督の決断                |
| 52  | ティル・ナ・ノグ             |
| 53  | デ・ジャ                 |
| 54  | 電脳学園III              |
| 55  | ドラゴンクエストII           |
| 56  | ドラゴン・ナイト             |
| 57  | ドラゴン・ナイトII           |
| 58  | ドラゴンズレイヤー英雄伝説        |
| 59  | にゃんぴ                 |
| 60  | 信長の野望<全国版>           |
| 61  | 信長の野望・戦国群雄伝          |
| 62  | ハイドライド3              |
| 63  | パラメデス                |
| 64  | パロディウス               |
| 65  | ビーチアップ各号             |
| 66  | ピンクソックス各号            |
| 67  | ファイナルファンタジー          |
| 68  | ブライ上巻                |
| 69  | フリートコマンダーII          |
| 70  | FRAY                 |
| 71  | 魔導物語1-2-3            |
| 72  | 夢幻戦士ヴァリスII           |
| 73  | 野球道II                |
| 74  | ラスト・ハルマゲドン           |
| 75  | ランペルール               |
| 76  | ルーンワース               |
| 77  | レイ・ガン                |
| 78  | ロードス島戦記              |
| 79  | ロードス島戦記・福神漬          |
| 80  |                      |





# ファンダム

最初のページが『MARS II』ではじまるほど、今月のファンダムは充実している。1画面タイプが各種ゲームにツールまで入れて8本。それにN画面2本、10画面1本、FP部門1本。最後のFP部門は、待望の『ネイティガの悪魔』だし。

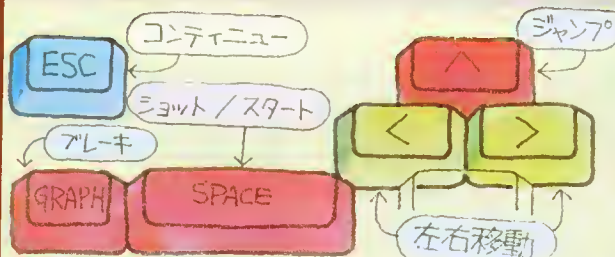
|                          |       |
|--------------------------|-------|
| P MARS II ⑩              | 35/56 |
| P STOP/ TRAIN ①          | 36/46 |
| P いもむし すたた ①             | 36/47 |
| P BASKETBALL ①           | 37/48 |
| P 階段10×2 ①               | 37/49 |
| P PIKASOL'90 ①           | 38/50 |
| P 最後に笑うのはわ・た・し ①         | 38/51 |
| P HEBI-P ①               | 39/52 |
| P なわとびしよ/ ①              | 39/53 |
| P ICE MAN ⑤              | 40/54 |
| P CRAZY ROAD'91 ③        | 40/59 |
| P ネイティガの悪魔 ②③            | 41/60 |
| ●かに道楽エディットステージコンテスト発表    | 42    |
| ●ファンダムスクラム=情報局+ファンダム募集要項 | 44    |
| ●AVフォーラム(独立宣言)           | 80    |
| ●スーパービギナーズ(超初心者)講座       | 66    |

※Pはプログラム、①～③は画面数

去年のMファン大賞作品の新機軸パート2もの

## マース MARS II

MSX MSX 2/2+ RAM32K BY NAGI-P SOFT



※ジョイスティックでも遊べます!



スタート

クリア

10画面

リストは56ページ

### 火星への道のりはたいへんだ



「2007年。4年まえのパラート星人撃退から3年の月日がたち(原文のママ)、人類の火星移住プロジェクトは順調に進んでいた。ところが、ある日パラート星人の大軍が火星に攻めこんできた。それは4年まえに逃げのびたパラート星人が助けを求めた援軍だったのである。パラート星人はまたたくまに火星を侵略し、人々は幽閉された。一方、地球ではDPを改良したニューDPが完成し、人々を救出するために火星へ向かった」(作者の手紙より)

シンプルで、アクション性の高い、エキサイティングなシューティングゲームだ。

ニューDPは3機あり、前後

に動いたりジャンプしたり、宇宙機雷を撃ち落としたりして進んでいく。放っておくとどんどん加速されていくが、プレーキもある。地形の突起にぶつかっても急速に減速するだけで大きなダメージはない。ただ、ふたたびスピードを取りもどすまでにしばらく時間がかかり、時間制限にひっかかることになる。

右から流れてくる宇宙機雷(緑、水色、黄、白の順に流れるスピードが速い)に触れたり、亀裂に落ちたり、残りタイムが0になったりすると1機減り全減するとゲームオーバー。

全7ステージ。スコアがベスト8に入ると名前が登録できる(英大文字、数字、記号)。

1画面

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。



青い空を白い雲が流れ列車はピタリと停車する

# STOP! TRAIN

MSX MSX2/2+ RAM8K BY TM SOFT



RUNすると列車が線路の左端から走りだす。キミは運転手となってスピードを調整しながら、列車をプラットフォームのなかにうまく停車させなくてはならない。

停車させたときにホームから列車がオーバーしてしまったり、入りきらなかったりするとゲー

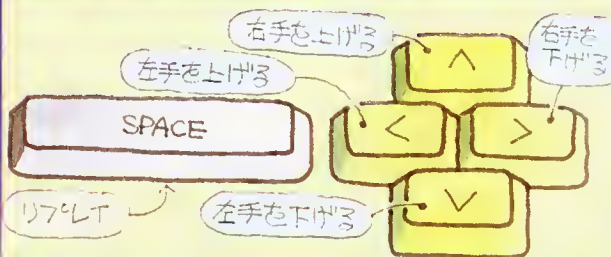
ムオーバー。

ちんたら走ってればピタリと止めるのはかんたんだが、上空を右から左へ流れていく白い雲がそれを許さない。列車が止まったときの雲の位置によってスコアが変わるのだ。雲が左端に着いてしまうと、その程度に応じて減点となる。しかも、ス

枝をつかんだノロマな両手といもむしとの戦い

# いもむしすたた

MSX MSX2/2+ RAM8K BY TM SOFT



キミは懸垂かノゾキをしているらしく、木の枝にぶらさがっている。そこに枝の左端からいもむしくんが登場して、自由気ままに動きまわる。

もちろん、キミは強度のいもむしアレルギーで、いもむしにさわられるとビックリして枝から落ちてしまう。だから、いも

むしが寄ってくると、手をはなしてよけるのだが、うっかり両手をはなすとやっぱり落ちてしまう。このジレンマのなかでキミはどこまで枝にぶらさがってられるか。

いもむしは「すこあ」が高くなるにつれて、動きまわるスピードがクレイジーに速くなるぞ。

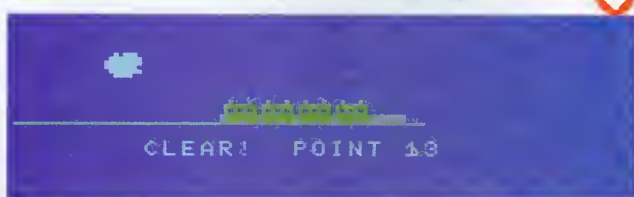
1画面

リストは46ページ

①ステージ1 列車が画面の左から見えてきた 雲は左へと流れはじめる



②おっと、このままでは止まってしまう。チヨチヨ、と加速



③ちょ、とはやく停車しすぎたか、なんとかクリア 臆病な運転手のスコアは少な

てージクリアしていても、トータルのスコアがマイナスになるとゲームオーバーになる。

ステージクリアするたびに線

路は長くなる。10ステージごとに線路の長さはもとにもどるが雲が動きはじめる位置が少し左に移動していく。

1画面

リストは47ページ

①いもむし 人の登場

②左手をサッと放し、いもむしをかわす



③うさぎ、いもむしにクチされた ④一瞬のうちに、左手をもどし右手をはなす



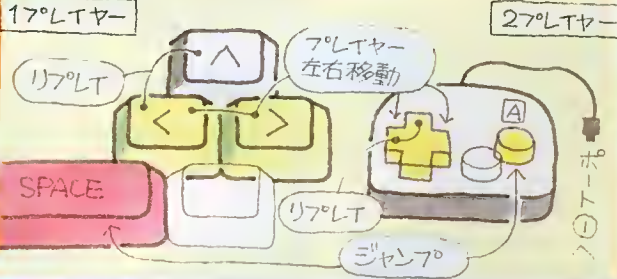
⑤スピードが速くなったいもむしの体あたり攻撃をうけて、あわれ、キミは落ちていく



左右5画面に広がるコートで対戦型バスケット

# BASKETBALL

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL



## 1画面

アメリカの3大スポーツといえば、フットボール、ベースボール、そしてバスケットボール。日本とちがって、プロバスケというのがあり、バスケ好きのわたしとしてはうらやましい。

このプログラムは、友だちが1人いさえすれば、いつでもバスケットが楽しめる横スクロール式の対戦型ゲームだ。

横スクロールする5画面ぶんのコートのなかで1対1で試合をする。ボールを空中にドリブルする感じで相手ゴールに攻めこみ、先にゴールしたほうが勝

リストは48ページ

ナイスシュート!



④さんさん苦労したか、やっとなプレイヤー1のシュートが決まった

ちだ。ボールを高くあげるには空中にあがったボールにプレイヤーがジャンプしてボールにタッチすればいい。操作は単純で、動きもおそいが、意外に奥の深い楽しさがある。

これがコートだノ

27°プレイヤー



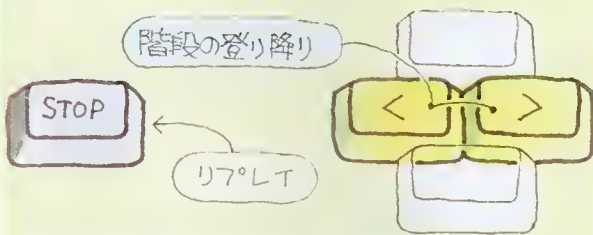
17°プレイヤー

⑤5画面ぶんの大きさを持つ、バスケットコート。プレイヤー1のゴールはコートの右端、プレイヤー2のゴールはコートの左端に位置する。緑色の四角は、ラインみたいなもので、マップ全体のどのへんにいるかたいたいわかるようになっているだろう。プレイヤー1は赤い丸、プレイヤー2は緑の丸だ

ナゾのホッピングマンを避けながら階段を昇る

# 階段10×2

MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL



H.V.C ホッピングマン



上へ、上へとスクロールしていった最終ゴールがないというゲームはもうあきあきだ。なんていつつ、つついとおもしろいので採用してしまっ

このゲームで上を目指して階段を昇っていくのは、H.V.Cと呼ばれる人である。どういう意味かは作者のみぞ知る。

## 1画面

階段をふみはずした!



④階段をふみはずしても、階段の上に落地すればだいじょうふ

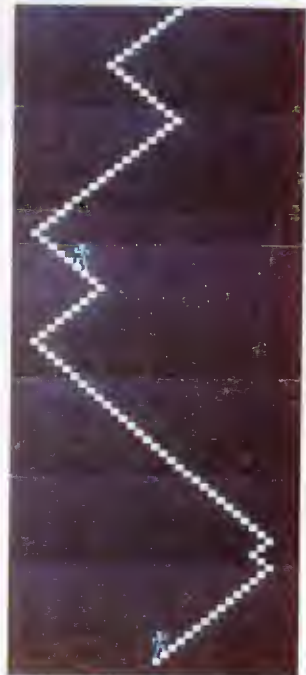
「なぜキミは階段を昇るんだ」と、H.V.Cに問えば「そこに階段があるからさ」というだろう。いわないいわない。

ピョンピョンはねながら、H.V.Cの行手をじゃまするのがホッピングマンである。こいつもかなりのナゾの存在だ。

H.V.Cは階段の折り返し点までくると自動的に向きを変えるが、うっかり勢いをつけすぎて画面の下まで落ちてしまうとゲームオーバー。ホッピングマンにあたってもアウトだ。

リストは49ページ

どこまでも続く?



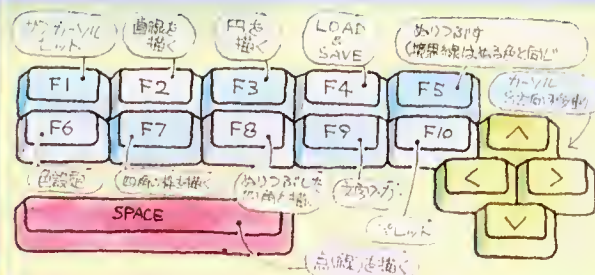
④どこまでも、どこまでも、昇りつめていく。永遠に続く天国への階段



人生修行の1つだと思って絵をかいてみなされ

# ピカソル PIKASOL'90

MSX 2/2+ VRAM64K BY 松岡一孝



1988年8月号の「PIKASOL」(塚本壮一)の改造版。ただし、作者は別人。直線、円、四角、塗りつぶし、文字入力などの機能を持った初代は3画面だったが、それを1画面にちぢめ、しかも、カラーパレットを使え、セーブ、ロードもできるようになった。

カーソルキー、スペースキー、ファンクションキーで操作する。最初、カーソルは左上隅に隠れているので、まず右下に移動させることからスタート。

スペースキーを押しながらカーソルキーを操作すればいちおう線らしきものはかけるが、ほぼまともな絵にはならない。む

1画面

しろ、サブカーソルを駆使して、こまめにF1キーとF2キーを押したながら、線をかいていったほうがよいようだ。

最初にかく絵の全体像をイメージし、何色使うかをだいたい決めておくといい。色はあとで自由に変えられるので、色合いよりも、どの部分の色がおなじかを意識してかくこと。

全体をかきおわってから、F6キーでパレットを取り、F10キーを押してR、G、Bの順に0~7の数値を連続入力して、色を変えていく。これは操作しやすいのでなんどもやりなおしつつ最適の色が探せる。

ところで、担当者はこのページにのせるたった1枚の素朴なスズメの絵をかくために、多大な時間を費やした。なぜならば、もうすぐできあがりというところで、ついF5を押して画面全部が1色にぬりつぶされる事故

リストは50ページ



●円と直線を組み合わせてスズメに挑戦



●お向かいの空白くんに似てしまった

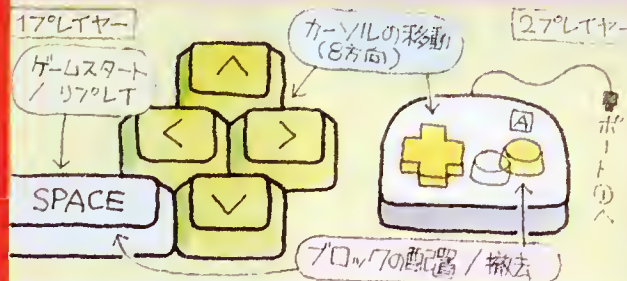
が頻繁に起きたからだ。まあ、そうならもたいた絵ではないわけだが、かいた本人にとってみればつらい。

F5を使うときはセーブしておくなど、慎重な準備をせよにしよう。

ブロックを出現させたり消したりしながら誘導

# 最後に笑うのは わ・た・し

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY YIS



プレイヤー1は青枠、プレイヤー2は赤枠を操作して、枠とおなじ色の玉をそれぞれのゴールに誘導する対戦型ゲーム。赤のゴールは左上すみ、青のゴールは右下すみで、もちろん先にたどりつかせたほうの勝ち。

青い玉も赤い玉もかってに動いているが、壁やブロックにあ

たると、青い玉は右に、赤い玉は左に向きを変えるのだ。この性質を頭に入れつつ、各プレイヤーはスペースキー(Aボタン)を押してブロックを出現させたり消したりしながら、玉を誘導していくわけだ。自分の玉を誘導だけでなく、敵の玉のジャマをするのもおもしろい。

1画面

リストは51ページ

●青い玉はゲーム画面の左上からスタート 赤い玉は右下からスタート まず、相手の玉がゴールに着かないように進行方向を変えなくちゃ



●は絶大なブロックの作りあいのすえプレイヤー2が勝った

2人同時にゴール!  
さて判定は?



●タイトルもユニークだが引き分けのとき第3者が勝つというのもおもしろい

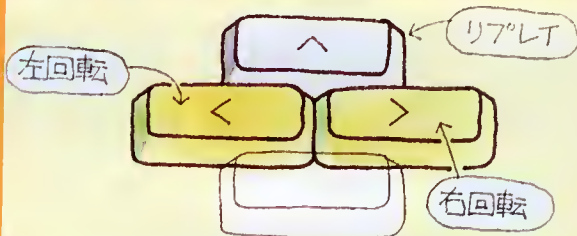


新機軸のヘビ・ピーによるありがちなヘビゲーム

# ヘビ ピー HEBI-P

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY アドレス



このヘビゲームに登場するヘビ「ピー」は、カクカクと90度に方向転換して動きまわるという従来のヘビにありがちな動きから脱して多段階旋回方式を導入し、なめらかな曲線を描いてニョロニョロ動くという新機軸を打ち出した。

ゲームそのものはヘビゲーム

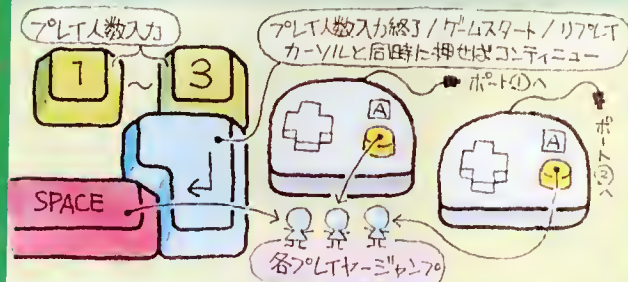
お決まりのパターンである「えさを食べていだけ」というルールで、ピーは左右に旋回しながら、壁や障害物を避け、ぴこぴこ点滅しているえさを食べる。えさは1個しか出ていないが、食べるとべつの場所に新しいのが現れる仕組み。そういうわけで、わたし、ちえ熱は編集部最

3人までなかよくできるMSXなわとびゲーム

# なわとびしよ!

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY Nu~



「1人から3人まで遊べるなわとびですが、なんといっても3人で「いいーちノ」に「いいノ」なんてかけ声をかけながらやるのが最高に楽しい」というNu~さんの手紙どおりにやってみたが、いいおとな3人がかけ声をだして遊んでいる姿は不気味だとまわりからいわれた。

それにしても、Nu~さんお得意のSCREEN3の画面切り換えによって回転する「なわ」がなかなかリアル。

調子よくとんでいると、しだいになわの回転スピードがはよくなっていき、100回とぶのに成功すると、祝福のメッセージが表示される。

1画面

リストは52ページ

ゲーム画面中央からピーの行動が開始される さあ、腹か減った



えさを食べると、またどこかにえさか高の69点をたたき出した。ピーのスピードが突然狂ったように速くなるのはバグのせい

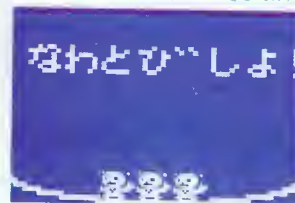


リプレイのたびに画面の色が変わるらしいが、そこがまたそれなりの味があるのでいちおうそのままになっている。

1画面

リストは53ページ

あっちこちから仲間を集めて3人でなわとびをしてみよう



そろそろキーを押す指に力かこもる



これで1ひょん(1回とんだ)

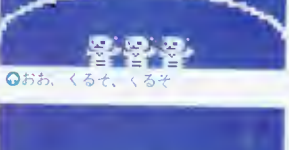


ひょん、ひょんとんでいくと回転がはよくなり、2人が同時にひっかった

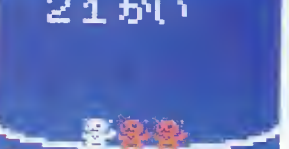
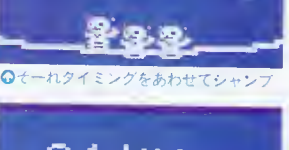
Nu~さんによると、なわとびしているのは足がバネになったロボットらしい



おお、くるぞ、くるぞ



それぞれタイミングをあわせてジャンプ



21回か、まあまあ コンティニューを使えば100回とぶのも夢じゃない

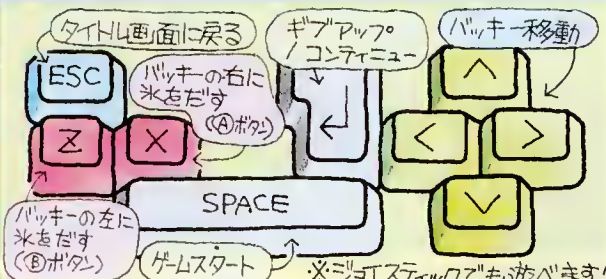


いい気持ちでオールクリアできるパズルゲーム

# アイスマン ICE MAN

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY アドレス



全部のステージを解きおわったあとに、なかなか爽快感の残るゲームだった。かんたんすぎるということもないし、3日3晩苦しむというようなこともない、バランスのとれたパズルだ。迫りくるモンスターもいなか

バッキー フィガーホーク



れば、制限時間もないのでのんびりできるところもいい。

バッキーという名のアイスマンを操作して、ぴかぴか輝く金塊フィガーホークをすべて集めるのが目的。

バッキーにはジャンプができないし、落下中に左右移動することもできない。できるのは、床を左右に移動すること、階段を昇り降りすること、自分の左右に氷を出現させること。この氷は、下に床がなくても落下し

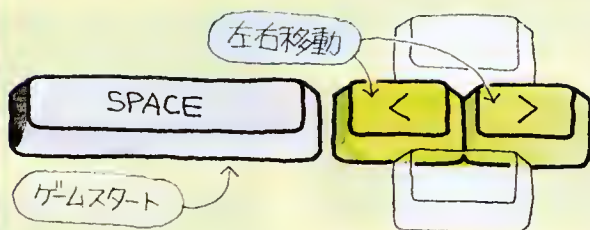
ブラウン管の奥まで走っていけそうなスピード

# CRAZY ROAD '91

クレイジー ロード

MSX2/2+ VRAM64K

BY 山田和弘



おっと、こんな狭いスペースになってしまったが、じつはこれ、すごい3Dドライブゲームなんです。

シグナル音が鳴りおわりスタ

ートするとはるか向こうのほうに見える地平線に向かって車が走りだす。最初のころはあまりのなめらかな画面の動きにとまどって、つついハンドルを切

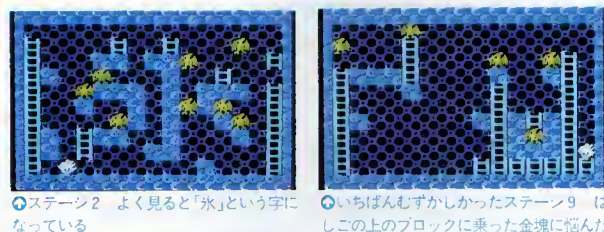
5画面

リストは54ページ

## 氷の積み方講座



## こんなステージがある



ないのでこれで足場を作ってフィガーホークを取っていくのだ。

1 回出した氷は消すことができないし、はしこなどと重なる場所や、落下中には氷を出すこ

とができないので注意。

こうしてぜんぶのフィガーホークを集めるとステージクリア。全部で10ステージが用意されている。

3画面

リストは59ページ

りすぎてしまい、すぐにコースアウトしてしまうが、慣れてくれば、イナズマのように曲がりくねった道の上を高速で走り抜けていくことができるようになり、まさに快感。コースアウトしないですっと走っていると、だんだん地平線が下がってきて先のカーブが見えにくくなり、いっそうむずかしくなる。

60ページの「プログラマからのひとこと」に書いてあるように、「画面をいっぱい使って他車とも競争できて、アクセルやブレーキもちゃんとついてる」ゲームを、いつかは作ってファンダムに送ってきてほしいなあ。できれば対戦機能もつけてほしい……と個人的に思う、ちえ熱野郎のわたしでした。



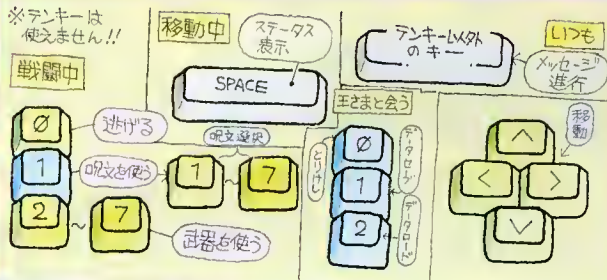
あーちゃん、ぶつかって きびしい!



キミもキミもキミもこのゲームを待っていたね

# ネイティガの悪魔

MSX MSX2/2+ RAM32K TPM.CO SOFTWORKS



📌タイトル画面 マヤ文明のメサイ

MSXが誇る『まものクエスト』『まものクエストII』の作者  
TPM.COの1990年度作品。

作者によれば「まものクエストシリーズとはまったくちがうゲームです」とのことだが、少なくともBGMやおかしなメッセージ、なにが起ころかわからないハチャメチャなところは相変わらずのTPM.COだ。

## ■ゲームの進め方

ネイティガ王国で次々といなくなった人々を正気にもどし最終的には王女を見つけ出して王さまのところに帰るのが目的。

王国の人々はみんな悪魔に連れ去られてしまったので、最初のうちは宿屋も武器屋も呪文屋もない。まずは、彼らを悪魔の呪いから解放し、宿泊、武器や呪文の購入を可能にしよう。

## ■人の助け方


悪魔にとりつかれた人にその「体力」ちょうどか、それよりすこし少ないダメージを与えれば悪魔を追い出せる。体力を超えるダメージを与えてしまうとツ

ンビと化して助けられない。また、助けるとお礼をもらえるが、体力ちようどのとき最高額で、以後1ポイントの差があるごとに2分の1されていく。

## ■ 呪文

呪文はおもに体力の高い相手と戦うためのもので、お金さえあれば呪文屋でいくつでも買っておける。ただし、1回使うと1回ぶんなくなる(きかなかっ

23画面

 リストは60ページ



④さまざまな建物のあるスタート地点

たときはなくならない)。呪文は  
ぜんぶで7種類あり、そのうち  
5種類の効用が知られている。

- ・ぐさ=相手の体力を変える
- ・ふぐさ=相手の体力を変える  
が、いくつかになったかは不明
- ・ふえ=相手の体力を増やす
- ・はり=3回攻撃する
- ・です=相手の体力を0にする。

ただし、悪魔は残ったまま

## ■勇者の死

勇者は体力が0以下になると死ぬ可能性が出てくるが、運がいいとマイナス30になっても生きていることがある。

## ■ほかの勇者

ほかの勇者が悪魔と戦っている場面に遭遇することがあり、勇者は手を出しながら、無傷でながめられる。これによって勇者は敵の体力を推定できる。

## ■データのセーブ&ロード

王さまがゲームのデータをセーブ、ロードしてくれるが、お金と武器しか記録されないので、あしからず。

わ た し      かいこいいきし



④微妙な配色のわたし ④せいぜい利用しよう

## 戦いののぞき見



④戦いの見学 右が戦いの相手・武器屋

## 本番の戦い



④武器屋の推定体力をもとに効率よく戦う





# かに道楽 エディットステージコンテスト 優秀作発表

エディット面の選考をしていて1つ気づいたことがある。

『かに道楽』というゲームは、アクション要素の多いパズルなので、プレイヤーの持っているテクニック次第でさまざまな別解(正解とされている解法以外の解法)が生まれうるということだ。じっさい、「これは」と思った、どのステージでも別解がどんどん見つかり、別解のために、そのステージに価値がなくなったりもした。

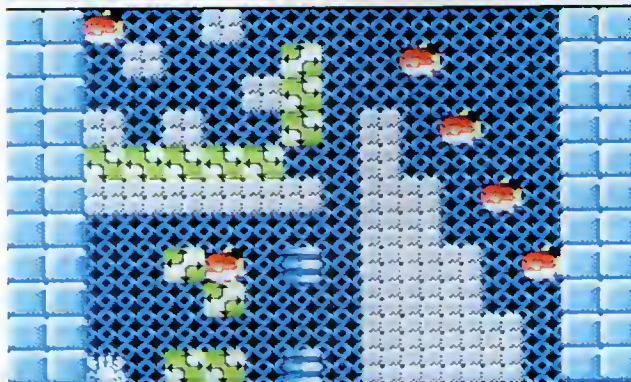
そういうわけで、おもにウギャツ川井田がふるい落としに専念してAステージにしほり、デスクの山科とサブデスクの諸橋

が加わって最終選考をした。

最優秀作品とした野中くんのステージは、ステージ全体が3パターンのパズルでできていて、1つ1つが楽しめる仕組みになっていた。このステージにも別解はあったが、作者の解答は別解よりも説得力のあるエレガントなものだった。

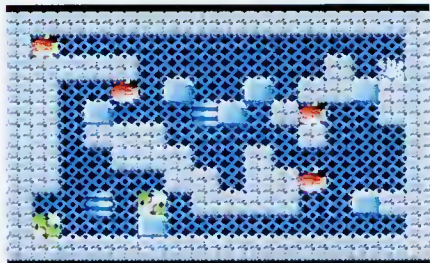
最優秀ステージの作者・野中くんには、松下電器産業のご協力により、A1STを差上げます。また、ほかのBステージの作者、および、1月号の途中経過報告で使われたBステージの作者には、Mファン特製テレビを差上げます。

## A1STはキミのものだ 最優秀ステージ 佐賀県 野中貴志

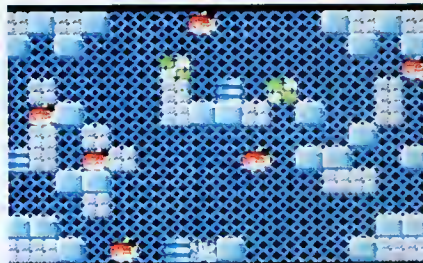


左下の部分と左上の部分、そして右半分と3パートに分かれたパズル面 FISH 6

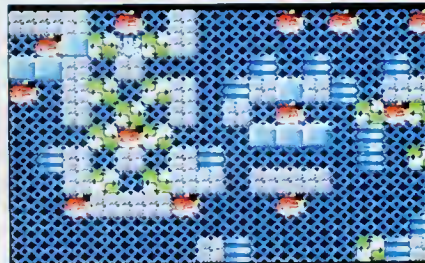
## おしかった優秀ステージのみなさん



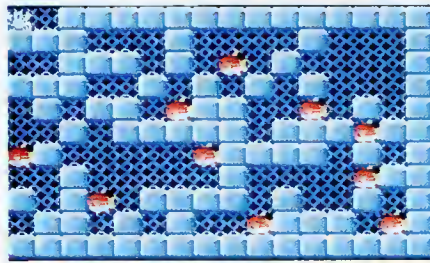
◎東京都・菅原拓巳の作品 テープによる応募で、しかもいい解法ブックレット付き 好感が持てる投稿だった



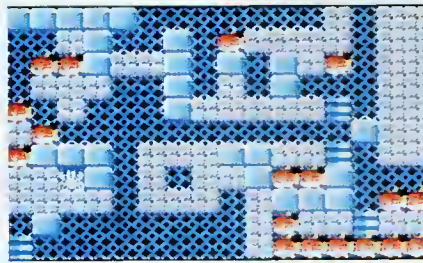
◎福岡県・山口義博の作品 解答イラストは色付きできれいでわかりやすかった。川井田の評価はこれがヒカ!



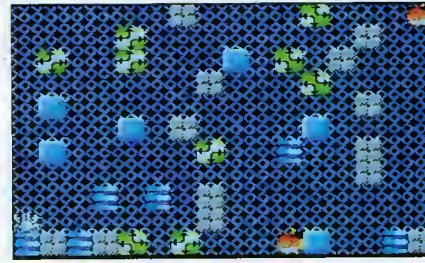
◎大阪府・大橋研一作品 数10画送ろうと思ったが、編集部のことを考えて2面にしぼってくれたそう ありがとう



◎神奈川県・松浦紀之の作品 7ステージぶんも送ってくれた ちなみにステージ2はターンブロックだらけの面



◎埼玉県・岩崎高宗の作品 彼はぜんぶで5ステージ送ってきて、全体で1つのムシのいいメッセージになっていた



◎愛知県・若井大輔の作品 けーこもすかしいステージだったか、というわけが解けてもあまりうれしくなかった



# んれゆけP太

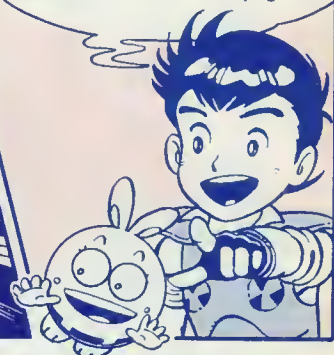
「ゲームづくりに  
挑戦」の巻



ピー太、大丈夫？  
メ切りまで  
あと3日だよ。



やったよ、やった！  
どんなもんだバーニー  
見てよ、このソフト。



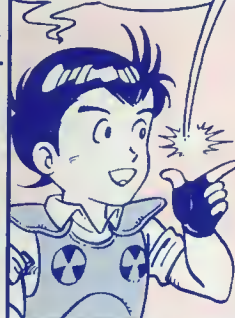
ス、スッゴイ。



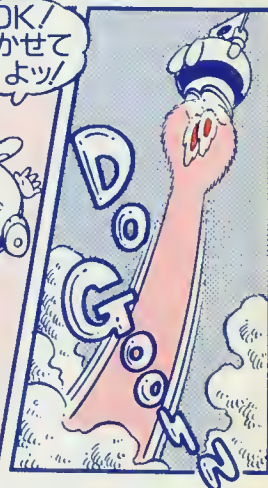
こんなの見たら、  
みんな腰を  
抜かすんじゃない。



でも、今日が  
メ切りだから……  
バーニー、たのむ！



OK！  
まかせて  
よッ！

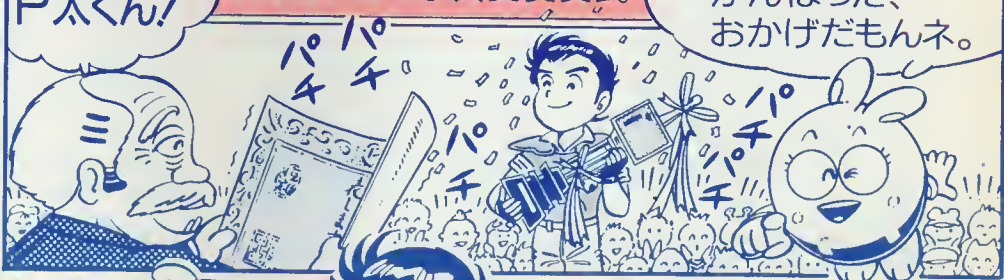


ウーム、  
P太のヤツ、いつのまに…



大賞は  
P太くん！

パソコン・ソフト大賞受賞式



パソコン講座で  
がんばった、  
おかげだもんネ。

短時間で、ベーシックが身につく！  
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが  
「あれよあれよ」というまに身につくハソ  
コン講座。 300種類のレッスンをひとつ  
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか  
ヒットポイントが上がっていくようなもの。  
ベーシックはもちろん、プログラムの設計  
やグラフィックもクリアーできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自  
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会  
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎03-3200-5713

すぐ書け、  
よく書け、  
ハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料を  
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料  
無料送呈！

📮 左のハガキを今すぐポストへ！



# ファンダム

# スクラム

ファンダムスクラムを、より読者とのコミュニケーションの場にしていきたいと思っている。そこで、その第1弾として、新しいコーナーを作ることにした。

ファンダムではめずらしく女の子にも人気のあった「ちえ熱あっちゃん」が、先月で完結してしまったので残念に思っている読者もいるだろう。

最近ではちえ熱のやつも、はるか昔のことのように思っているようだが、少しはプログラムのこともわかるようになったんじゃないだろうか。

ところで、今月ファンダムに採用された作者のなかに、コメントをゼビ文字で書いてきた人

が約1名いたが、これにはまいてしまった(51ページ)。

送られたゼビ文字のコメントを訳してくれたちえ熱は、ぶつぶついいながらも楽しげにやっていたようだが、ゼビ文字を1文字ずつ手書きしたわたしとしては、もう2度とゼビ文字は見たくなくなった。

ゼビ文字を掲載してもほとんどの読者には解読不可能だろうから、コメントとしては適当じゃないと思うんだけどなあ。

## 質問箱

### turboR専用の採用方針

**Q** MSXturboRには高速モードがありますが、高速モードを使ったプログラムへの採用方針はどうなっているんですか? マシン語を使えばじゅうぶんMSX2+以下でも動くとしたら、採用されるのでしょうか?

(茨城・酒出仙人 14歳)

**A** MSXturboR(以下ターボRと略す)の質問がさっそく送られてきたが、すでにターボRの高速モードを使った作品がファンダムには登場しているのだ。12月号に掲載された『DRIVE

気分turboR版』がそうで、採用作品を鈴木ファジー伸一が改造したもののだが、その後MSX2+以下でも遊べるマシン語バージョンが編集部が登場して、そっちのほうでターボRより速かったなんてことがあった。高速モード専用にするなら、マシン語を使え! などとは編集部では思っていないので、安心してほしい。ついでに、MSX2+のハードスクロールを使ったプログラムも、ターボRの高速モード同様、いい出来なら採用していく方針なので、どんどん送ってほしい。

## 情報局

### 9月号『Fighting Soccer』のバグ情報

1990年9月号の『Fighting Soccer』にバグがありました。2プレイヤーや大会でゲームをやれば別になんともないのですが、1プレイヤーでゲームをすると、デビルズとキラーズの必殺技が変になっています。

(新潟・三本洋平 13歳)

うへん、するとい。三本くんはバグを取り除くのにとて苦勞したそうで、もうしわけない。

編集部ですぐに気づいてもいいくらいのもので、はがきを読んだあとすぐにやってみたが、確かに

バグっている。

いちばんわかりやすいのは、1プレイヤーでデビルズを相手にやったときで、しばらく遊んでいれば、すぐわかるだろう。

行380の最後のほうにある「CA=RND(1)\*4」を「CA=INT(RND(1)\*4)」にする

と直ります。すでに発売された本のプロコレにはこのバグが残っているので直してほしい。ただし、ソフト(ディスク版)のほうは完全版なのでだいじょうぶ。

## 注目

### 新コーナーへの おたより募集!!

ただでさえファンダムスクラムへの投稿がさばけていないくらい手狭なこのページだけど、ファンダムスクラムをより読者とファンダムとのコミュニケーションの場にする第1弾として、新しくコーナーを設けることにした。

■新しいコーナーとは?

新しく設けるコーナーでは、読者から寄せられた質問などを問題として、その問題にほかの読者に意見を送ってもらい、このコーナーで発表しようというものだ。問題にとりあげるのは、質問とはかぎっていない。

掲載プログラムに対する不満や、ファンダムに対する疑問などでもとりあげていこうと思っているので、楽しみにしていよう。

■さあ、どしどし投稿しよう

さて、新コーナーの内容がわかったところで、さっそく問題を募集しよう。なにかと疑問を抱いている諸君に、問題の提供をお願いする。採用者には、Mファン特製テレカをあげようと思っているので、どんどん応募してほしい。

また、今回は新コーナーのタイトルも募集するぞ。採用者には、テレカをあげよう。ではまた。

## 情報局

### ファイル名でバグる!?

ひさびさに不思議な情報が送られてきた。送り主は富山県の長沢くん(13歳)なんだけど、ファイル名を「CON」でセーブやロードなんかをすると、バグってしまうというのだ。

担当が試してみたところ、確かに変なことが起こる。MSXのバグか? と思っていたところに、MSXの神様エレキE田氏が現れたので、聞いてみた。

「CON」というファイル名のようなのは、コンソールへの出力に使用されるデバイスと呼ばれるもので、この「CON」というデバイス名でアスキーセーブすると、画面にリストが表示されるし、

ロードした場合は、そのあとで入力した文字などがメモリにロードされる。

このデバイス名には、ほかに「AUX」(RS232Cインターフェイス)や「LST」、「PRN」(ともにプリンター)、「NUL」(ダミー)などがあるようだ。

そういえば、「OPEN」GRP:「~」なんて命令を使って、グラフィック画面に文字を表示しているけど、どうやらその親戚みたいなものらしい。

ちなみにSCREEN2以上で「SAVE」GRP:「A」を実行すると、グラフィック画面にリストを表示できるぞ。

## 情報局

### 現金がうごくことはありません

11月号ファンダムの『惑星歩兵戦』は実におもしろかった。戦場に持ちこんで、昼休みにコマを各色にはって「0人モード」で遊んでいます。ただし、はるのはコマです。最後に残ったコマ数で現金が動くことはありません。

(東京・村瀬昭一 31歳)

『惑星歩兵戦』はかなりの人気で、みごと第4回プログラムコンテストでも、Mファン大賞に選ばれた作品。編集部でも、採用当時にコーラを賭けて「0人モード」で遊んだりしていたのだった。



# ファンダム INFORMATION

## スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

### ■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データ

となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で見て確認しよう。

### ■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合  
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"  
(OSAVEではいけない)

### ■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておく。

よるこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

### ■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういざどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN0:WIDTH40

## スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S!=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S!=S!+D*(I-3):NEXT A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S!/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S!=S!-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING"####>& "&":VS:A$:;V=V1
9110 GOTO9020
```

## スペシャル自身の確認用データ

```
9000 >AH50 9010 >8L60 9020 >7QD0 9030 >C970
9040 >pD40 9050 >G560 9060 >Rq50 9070 >ATE0
9080 >RrP0 9090 >rV80 9100 >7q60 9110 >????
```

を実行しておき、  
④GOTO9000  
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ意入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110

を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

## ファンダム募集要項

ファンダムに掲載されたプログラムの、

SCREEN0:WIDTH40  
を実行したときの画面で、リストを表示したときの画面数(ただし1画面は40行×24行として、空行やOKは含まない)によって以下の4タイプにわけられる。

●RP部門 1画面タイプ  
リストが1画面(24行)以内の作品

●RP部門 N画面タイプ  
1画面を超える5画面以内の作品

●RP部門 10画面タイプ  
5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門  
10画面を超える本格的な作品。リストが複数でもかまわないが、誌面の都合上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムのタイプは封筒の表に赤ペンで明記し、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙を同封すること。

①住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号

②プログラムの遊び方、タイトル名

③使われている変数の意味と、プロ

グラムの各処理ごとの詳しい解説

\*マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明を付けること

④プログラムの資料、解説(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたなら、出版社名と号数、ページ数など)

盗作や二重投稿は厳禁している。

1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れたるの投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること。

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

また、6か月ごとに発売されるムック「プログラムコレクション50本」に掲載された場合も、規定の再掲謝礼を差し上げている。

さらに採用作品の部門によって各奨励賞が設けられているので、受賞めざしてどんどん応募してほしい。

## 2つの奨励賞

### ■第13回季節奨励賞

1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品の中から、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円をさしあげます。

第13回季節奨励賞の発表は、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

### ■第2回FP部門奨励賞

1990年10月号から1991年3月号に掲載されたFP部門の全作品の中から、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円をさしあげます。

第2回FP部門奨励賞の発表も、4月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

## このページへのおたより募集

ファンダムスクラムでは、以下の各コーナーに対するお便りを募集しています。

### ①1行プログラム

文字どおり1行のリストからなるゲームやCGなどのプログラム。

### ②質問箱

誌上で答えてほしいプログラムに関する質問などを受け付けています。

### ③情報局

掲載プログラムの改造法やバグ情報、読者から読者へのメッセージ、イラスト、ゲームにしてほしいアイデアなど、なんでも受け付けます。

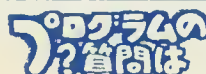
あて先のところに「ファンダムスクラム係」と明記し、コーナー名、住所、氏名、年令、職業(学年)、電話番号を明記してください。

## あて先はこちら

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部

\*表には各コーナー名を明記。住所、氏名なども必ず明記すること。

なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。



プログラムがどうしてもうまく動作しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを確認、電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-3431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。



ストップ

トレイン

## STOP! TRAIN

遊び方は36ページにあります

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:D
EFINTA-Y:FORI=0TO15:READA:VPOKEI+1464,A*
255:NEXT:E$=CHR$(27):A$=CHR$(127):SPRITE
$(0)=CHR$(0)+CHR$(34)+A$+"U"+A$+A$+CHR$(
34):SPRITE$(1)="."+A$+CHR$(255)+CHR$(254
)+A$+"<":VPOKE8215,48:VPOKE8214,224
2 DATA,,,1,1,1,1,1,1,,,,,1
3 CLS:LOCATE4,1:PRINT"STAGE"S+1"SCORE"SC
:PRINT$Y*"+STRING$(SMOD10+11,"0")+""
+++++++"0":T=70-(S#10)*10:ZA=3:Z=32:P
LAY"T120V1305L8CGEBGA4"
4 ZA=ZA+((STRIG(0)=0)+.6)/4:IFZA<0ORZ>(
SMOD10)*8+160THEN6ELSEZ=Z+ZA:FORI=0TO3:P
UTSPRITEI,(Z-I*16,73),2,0:NEXT
5 T=T-1:PUTSPRITE4,(T*3,52),15,1:GOTO4
6 IF(0<SC+T)ANDZ#8=(SMOD10+17)ORZ#8=(SMO
D10+18)THENPRINT$Y,"CLEAR! POINT"T:PL
AY"FEGGG":SC=SC+T:S=S+1:FORI=0TO3000:NEX
T:GOTO3ELSEPRINT$Y,"GAME OVER":PLAY"O4
GECDF2"
7 IFSTRIG(0)THENRUNELSE7

```

プログラマから  
ひとこと

そっちは大丈夫でしょうか？

【TM SOFT】初投稿です。このゲームはとても難しいのですが、慣れればけっこう進めるでしょう。ぼくも投稿する前には32面まで進めたのですが、採用されてひさしぶりにやってみると、全然進めなかったのです。このゲームのぼくの今持っているバージョンでは、ときどきスコアが0になっても終わらなかつたりするのですが、そっちは大丈夫でしょうか？ なおしてなかったらすみません。それにしても日本送って2本採用はうれしいかぎりです。でもボツになったのが、いちばんいいとおもっていたのに。ファンダムはアイデア勝負なのでしょうか。これからどんどん投稿するつもりなので期待して……くれるかなあ。



## 変数の意味

## スプライト座標

Z……電車のX座標

## その他の変数

A……データ読みこみ用

A\$……スプライトパターン定義用※リスト省略のため

E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る

I……ループ用

S……ステージ数-1

SC……スコア

T……時間

ZA……電車のスピード

## プログラム解説

## 1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定 ●1行に表示できる文字数を32に設定 ●画面の色設定 ●ファンクションキーの表示禁止 ●変数の整数型宣言 ●駅と線路のキャラクタパターン定義 ●電車と雲のスプライトパターン定義 ●線路と駅のキャラクタ色設定

## 2 キャラクタデータ

●駅と線路のキャラクタパターンデータ(行1で読みこみ)⇒255倍して使用

## 3 駅の表示

●画面消去 ●ステージ・スコア表示 ●線路と駅の表示 ●時間設定 ●電車の座標とスピード設定 ●効果音

## 4 電車の表示

●スピード更新⇒トリガー入力があれば増加し、なければ減少する ●電車の停止判定⇒電車のスピードが0以下または電車が線路の端から出たら行6へ飛ぶ/そうでなければ電車の座標更新/電車表示

## 5 雲が動く

●時間減算 ●雲表示⇒時間の減少とともに左へ移動 ●行4に飛ぶ

## 6 フリアカナ?

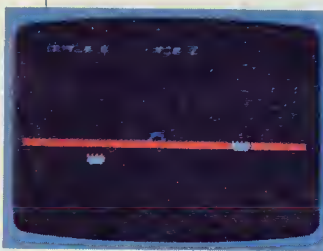
●クリア判定⇒時間とスコアをあわせた値が0より小さくなるまえに電車が駅に停車していればクリア、メッセージ表示/効果音/スコア計算/ステージ数更新/時間待ち/行3へ飛ぶ/そうでなければゲームオーバー、効果音

## 7 スペースキーを押して

●トリガー入力判定⇒入力があるまでこの行を繰り返す/入力があればもういちどRUN







MSX MSX2/2+ RAM8K BY TM SOFT

# いもむしすたたた

遊び方は36ページにあります

## 注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR\$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITES(0)="■":SPRITES(1)=C
HR$(0)+"<fテテ":SPRITES(2)="x×wフフ":M=1
2 VPOKE8204,136:LOCATE0,12:PRINTSTRING$(
32,"a"):LOCATE3,0:PRINT"はいすこあ":H
3 S=STICK(0):R=R+(R=1ANDS=1)-(R=0ANDS=3)
:L=L+(L=1ANDS=7)-(L=0ANDS=5):PUTSPRITE0,
(60,94+L*16),15,0:PUTSPRITE1,(190,94+R*1
6),15,0:D=D+1:C=D*10:IFRANDL THEN6
4 A=5+C*5:X=X+M*A:PUTSPRITE2,(X,84),2,P+
2:P=(P=0):LOCATE15,0:PRINT"すこあ":C:IFRND(
1)>.95-C/400ORX<0ORX>240 THENM=-M
5 IF((16>ABS(X-60))ANDL=0)OR((16>ABS(X-1
90))ANDR=0) THEN6ELSE3
6 FORI=0TO1000:NEXTI:LOCATE15,14:PRINT"う
わー":SOUND1,0:SOUND8,13:SOUND7,56:FORI=9
4TO191:SOUND0,I:PUTSPRITE0,(60,I+L*16),1
5,0:PUTSPRITE1,(190,I+R*16),15,0:NEXTI:R
=0:L=0:X=0:SOUND8,0:IFC>H THENH=C
7 IFSTRIG(0) THENCLS:D=0:GOTO2ELSE7
```

フタグラマから  
ひとこと

## むかついて

[TM SOFT]このゲームをプレイしていて、いもむしがむかついてむかついて殺したくなる人のために、スカッとする改造法を教えます。まず、行1の2つ目と3つ目の「」で囲まれた中を、左右逆に打ちこみ、最後の「M=1」を「M=0」にするのです。RUNすると、ほら、いもむしが左端でビクビクしているでしょう。このまま放っておくと100点でも1000点でもとれます。もしこの改造法がやりたいがためにプログラムを打ちこんだ人がいたら尊敬してしまう。また、このゲームのいもむしの動きはランダムなので、連によってスコアが左右されるかもしれません。それではまた会いましょう。

TM soft

## 変数の意味

### スプライト座標

X……いもむしのX座標

### その他の変数

A……いもむしのスピード

C……スコア

D……タイムカウンタ

H……ハイスコア

I……ループ用

L, R……左手、右手の状態フラグ(0=枝をつかんでいる、1=つかんでいない)⇒手のスプライト座標としても使用

M……いもむしの進行方向(-1=左、1=右)

P……いもむしの表示切り換え用

S……スティック入力用

## プログラム解説

### 1 初期設定

- 画面モード、スプライトサイズ設定●1行に表示できる文字数を32に設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数の整数型宣言●いもむしと手のスプライトパターン定義●いもむしの進行方向設定

### 2 枝の表示

- 枝のキャラクタ色設定●枝の

表示●ハイスコア表示

### 3 手を動かす

- スティック入力●入力により左手、右手の状態フラグ設定●右手、左手表示●タイムカウンタ増加●スコア計算●両手が枝からはなれたかの判定⇒はなれていれば行6へ飛ぶ

### 4 いもむしすたたた

- いもむしのスピード設定●いもむし移動計算●いもむし表示●表示切り換え用変数更新●スコア表示●いもむしの進行方向変更判定⇒判定があれば進行方向を反転

### 5 いもむしにさわっちゃった

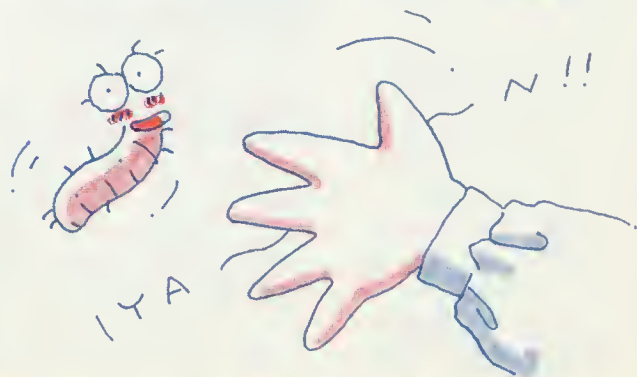
- 手がいもむしに触れたかどうかの判定⇒触れていれば行6へ飛ぶ／触れていなければ行3へ飛ぶ

### 6 落ちるー!

- 時間待ち●メッセージ表示●効果音●手の落下●手の状態フラグ初期化●いもむしの座標初期化

### 7 スペースキーを押して

- トリガー入力判定⇒入力があれば画面消去／タイムカウンタ初期化／行2へ飛ぶ／入力があるまでこの行を繰り返す







MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

バスケット ボール

# BASKET BALL

遊び方は37ページにあります

**注意**

行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR\$ (255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。同様に、行1にある「■」はKEY2, CHR\$ (254)を実行すれば、F2キーで打ちこめます。ただし、画面上では空白と見分けがつかません。

```

1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:FORI=0TO4:SPRITE$(I)=MID$("B.♥
♥♥B■<Vあッ■<<~■ッあV<~♥♥※U*T*エUエUエU",I*
8+1,8):NEXT:X=492:FORI=0TO7:READX(I),Y(I
),S(I),C(I):NEXT:DATA382,0,0,8,603,0,0,5
2 FORI=0TO1:IFW<00RY>0THENF=-(F=0):X=X+
Q:Q=Q*(X<00RX>984)*2+1):Y=Y+W:W=W-1:IFY
<0THENY=0:W=-W-2ELSEIFY=0THENW=-W-2
3 PUTSPRITE0,(120,150-Y),15,F+1:DATA0,60
4 S=STICK(I):X(I)=X(I)+((S=7ANDX(I)>16)-
(S=3ANDX(I)<968))*12:IFSTRIG(I)ANDY(I)=0
THENJ(I)=7:Y(I)=Y(I)+8:DATA3,14,984,60,3
5 IFY(I)>0THENY(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J(I)-1
6 IFABS(X(I)-X)<16ANDABS(Y(I)-Y)<16THENW
=Y(I)*5+3:Q=2*((S=7)-(S=3))+(X-X(I))*4
7 IFW<0ANDABS(Y(I+2)-Y)<12ANDABS(X(I+2)-
X)<12THENFORL=1TO10:BEEP:NEXT:PRINTSPC(7
4)"PLAYER";-(I=0)+1"WIN":FORI=0TO8:I=STI
CK(0)ORSTICK(1):NEXT:RUNELSENEXT:GOSUB8:
GOTO2:DATA14,197,-16,4,2,394,-16
8 FORK=0TO7:IFABS(X(K)-X)<120THENPUTSPRI
TEK+1,(120+X(K)-X,150-Y(K)),C(K),S(K):NE
XT:RETURNELSEPUTSPRITEK+1,(0,209):NEXT:R
ETURN:DATA4,2,591,-16,4,2,788,-16,4,2

```

**変数の意味****スプライト座標**

X, Y……ボールの座標  
X(n), Y(n)……各プレイヤー、ゴール、ラインの座標(n: 0=プレイヤー1, 1=プレイヤー2, 2=プレイヤー1側ゴール, 3=プレイヤー2側ゴール, 4~7=各ライン)⇒ボールとの距離により表示

**その他の変数**

C(n)……各キャラクタの色  
F……ボールの表示切り換え用  
I, K, L……ループ用  
J(n)……各プレイヤーのジャンプカウンタ  
S……スティック入力用  
S(n)……各キャラクタのスプライト番号

Q, W……ボールの座標増分

**プログラム解説****1 初期設定**

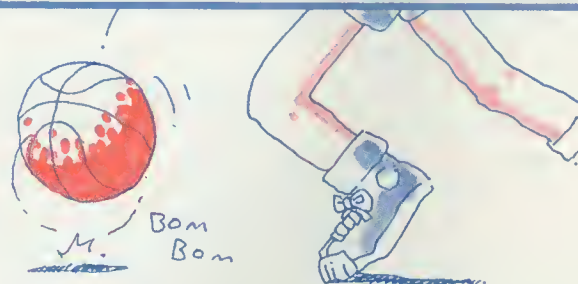
●画面初期設定●ファンクションキーの表示禁止●変数をすべて整数型に宣言●スプライトパターン定義●ボールのマップ座標設定●各プレイヤー、ゴール、ラインの座標や色データ読みこみ●両プレイヤーの座標などのデータ(行1で読みこみ)

**2 ボール移動**

●プレイヤー切り換えループ開始●ボールが跳ねているかの判定⇒ボールが跳ねていればボール表示切り換え用変数の切り換え●ボールのX座標・増分更新／ボールのY座標・増分更新／ボールのバウンド判定⇒バウン

フレイマから  
ひとこと**ちくわといなりずし**

[SILVER SNAIL]写真はうちの犬のレオンです。5才オスです。ちくわといなりずしが好きですが、タバコと輪ゴムがきらいです。最近は洗濯バサミもきらいです。犬は正しく飼いましよう。



ドしてればボールのY座標・増分調整

**3 ボール表示**

●ボールの表示●ゴールの座標データ(行1で読みこみ)

**4 プレイヤー移動**

●スティック入力●処理プレイヤーのX座標計算●ジャンプ入力判定⇒処理プレイヤーのジャンプカウンタ設定／Y座標更新●ゴールのデータ(行1で読みこみ)

**5 ジャンプ処理**

●処理プレイヤーのジャンプ判定⇒ジャンプしてればY座標更新・ジャンプカウンタ減算

**6 ボールをはじく**

●処理プレイヤーとボールの衝

突判定⇒衝突してればボールの座標増分設定

**7 ゴールしたか!?**

●ボールと処理プレイヤー側ゴールとの衝突判定⇒ゴールしてれば効果音／勝者表示 リプレイ ふたたびRUN／ゴールしなければプレイヤー切り換えループの繰り返し、終了／行8のスプライト表示サブを呼び出す 行2へ飛ぶ●ゴール、ラインのデータ(行1で読みこみ)

**8 スプライト表示サブ**

●表示用ループ開始●表示できるかの判定⇒そのスプライトを表示／表示用ループの繰り返し、終了／もとの処理へ／表示できないければそのスプライトを消す／表示用ループの繰り返し、終了／もとの処理へ●各ラインのデータ(行1で読みこみ)



MSX MSX2/2+ RAM8K BY SILVER SNAIL

## 階段10×2

遊び方は37ページにあります



```

1 SCREEN1,3:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:KEYOFF:VPOKE8204,238:FORI=0TO4:A$="":F
ORJ=1TO16:A$=A$+CHR$(255-ASC(MID$(7てつふ
キキまへへフ○○マヌヌまマツヌぬヒララマヲマてて」キキよよろテロロけん
んるむむろるれれむのゆゆるるるててらチエカン★らユえてらら",I*1
6+J,1)))NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:Q=15
2 W=1:E$=CHR$(27):FORI=1TO23:GOSUB9:NEXT
:X=15:Y=22:ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON
3 IFY=27THEN8ELSE$=STICK(0):X=X+(S=7ANDX
>-1)-(S=3ANDX<30):IFVPEEK(6145+X+Y*32)=9
9THENY=Y-1:PUTSPRITE1,(X*8+0^Z*6,(Y-(Y=5
)))*8-25),5,1+Z*2:IFY=5THENT=T+1:GOSUB9
4 O=O+N:P=P+M:IFVPEEK(6177+X+Y*32)>99TH
ENY=Y+1:PUTSPRITE1,(X*8+0^Z*6,Y*8-25),5,
1+Z*2:IFVPEEK(6177+X+Y*32)>99THEN7
5 IFVPEEK(6146+X+Y*32)=99THENZ=0ELSEZ=1
6 PUTSPRITE1,(X*8+0^Z*6,Y*8-25),5,Z*2
7 N=N*((O<0ORO>240)*2+1):M=M+1:PUTSPRITE
0,(O,P),8,4:IFM>10AND(P>152ORRND(1)<.1)T
HENN=RND(1)*17-8:M=-M+1:GOTO3ELSE3
8 PRINTES$Y,+GAME OVER":POKE-869,1:RUN
9 Q=Q+W:Y=Y+1:PRINTES$Y+"T"をん"E$Y!"E
S"L":LOCATEQ,1:PRINT"C":IFQ=10RQ=30ORRND
(1)<.1THENW=-W:RETURNELSERETURN

```

## 変数の意味

## スプライト座標

O、P……ホッピングマンの座標

M、N……ホッピングマンの移動増分

X、Y……プレイヤーキャラの座標⇒×8して使用

## テキスト座標

Q……最上行の階段のX座標  
W……最上行の階段の進行方向  
Z……プレイヤーキャラの向き  
(0=右、1=左)

## その他の変数

A\$、S……汎用

E\$……エスケープシーケンス  
用:CHR\$(27)が入る

I、J……ループ用

T……スコア(スクロール回数)

■スプライト面番号

0 ホッピングマン

1 プレイヤーキャラ

■スプライトパターン番号

0 プレイヤーキャラ1 右向き

1 プレイヤーキャラ2 右向き

2 プレイヤーキャラ1 左向き

3 プレイヤーキャラ2 左向き

4 ホッピングマン

## プログラム解説

## 1 初期設定

●画面初期設定●整数形宣言●  
階段の色設定⇒前景色も背景色  
も灰色にして四角いブロックを  
表現●スプライトパターン定義  
●階段X座標初期化

## 2 ゲーム画面表示

●変数初期化●表示位置指定の  
エスケープシーケンス設定●階  
段1画面分表示●スプライト衝  
突時の割りこみ先指定・許可

## 3 移動

●画面の下への落下によるゲー

プログラマから  
ひとこと



## ほらね

【SILVER SNAIL】

わけのわからないことを書くな、とい  
われたのちゃんと書きます。  
わけのわからないことを書くな、とい  
われたのちゃんと書きます。  
あけましておめでとうございます。  
あけましておめでとうございます。  
ほらね。  
ほらねったら。

ムオーバー判定●スティック入  
力●X座標移動計算●移動先が  
階段かの判定⇒階段なら1段昇  
り、プレイヤーキャラ1を表示  
／Y座標が5ならスクロール

## 4 落下

●ホッピングマン移動計算●プ  
レイヤーキャラ移動先の下が階  
段でなければ落下、プレイヤー  
キャラ1を表示／落下先の下が  
階段でなければ行7へ分岐

## 5 方向判定

●プレイヤーキャラの右側に階  
段があるかの判定⇒階段の位置  
によりプレイヤーキャラの向き  
設定

## 6 スプライト表示

●プレイヤーキャラ2の表示⇒  
これによりアニメーション効果  
が得られる

## 7 ホッピングマン移動

●ホッピングマンの移動増分計  
算●ホッピングマンの表示●ホ  
ッピングマンの移動増分変更判  
定⇒判定があれば、移動増分の  
更新／行3へ飛び／変更しなけ  
ればなにもせず行3へ飛び

## 8 ゲームオーバー

●ゲームオーバーメッセージ表  
示●STOPキーを押した状態

にする●リプレイ

## 9 スクロールサブ

●階段とプレイヤーキャラの座  
標更新●スクロール処理⇒エス  
ケープシーケンスの1行挿入を  
使った処理(スコア表示／新し  
い階段の表示を含む)●階段が  
画面の端までいくか、乱数の値  
により階段の方向切り換え判定  
⇒判定があれば階段の方向切替  
／もとの処理にもどる

## 補足

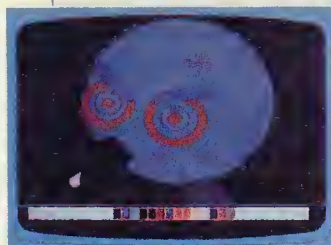
このプログラムでは、ホッピ  
ングマンが画面の外にはみ出し  
たときにたまたまホッピングす  
ると、しばらく画面内にもどれ  
なくなることがあった。

行7のはじめにある「N=N  
\*～」の部分で、ホッピングマン  
が画面からはみ出したときにX  
座標移動増分を反転させている  
が、ホッピングマンのX座標は  
調整していないので、変なこと  
が起こるのだ。

この部分を修正すると1画面  
には収まらなくなるので、作者  
は直さなかったのかもしれない。

これが気になる人は、行7の  
「M=M+1」のまえに、  
O=-O\*(O>0AND O<  
240)-240\*>239):  
を追加すればいい。これで画面  
の外に出なくなる。





MSX2/2+ VRAM64K BY 松岡一孝

# PIKASOL'90

遊び方は38ページにあります

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:DEFINT A-Z:SPRITE
$(0)="♠":ONKEYGOSUB4,5,6,7,8,9,10,11,12,
13:DEFUSR=342:DEFFNC=VAL(INPUT$(1)):C=15
2 OPEN"GRP:"AS#1:LINE(0,199)-(256,220),1
5,BF:FORI=1TO15:LINE(I*8+70,200)-(I*8+76
,210),I,BF:NEXT:FORI=1TO10:KEY(I)ON:NEXT
3 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:S=STICK(0):X=X+(
(S>5AND9>S)-(S>1AND5>S)):Y=Y+(((S=1ORS=2
)ORS=8)-(S>3AND7>S)):U=USR(0):ON-(STRIG
(0)=0)GOTO3:PSET(X,Y),C:GOTO3
4 A=X:B=Y:PUTSPRITE1,(A,B),8,0:RETURN
5 LINE(X,Y)-(A,B),C:RETURN
6 CIRCLE(A,B),SQR((X-A)^2+(Y-B)^2),C:RET
URN
7 BEEP:I$=INPUT$(1):IFINSTR("Ss",I$)THEN
BSAVE"G.5",0,27135,S:RETURNELSEIFINSTR("
LL",I$)THENBLOAD"G.5",S:RETURNELSERETURN
8 PAINT(X,Y),C,C:RETURN
9 C=POINT(X,Y):BEEP:RETURN
10 LINE(A,B)-(X,Y),C,B:RETURN
11 LINE(A,B)-(X,Y),C,BF:RETURN
12 BEEP:U=USR(0):COLORC:I$=INPUT$(1):DRA
W"BM=X,;=Y;":PRINT#1,I$:X=X+8:RETURN
13 U=USR(0):COLOR=(C,FNC,FNC,FNC):RETURN

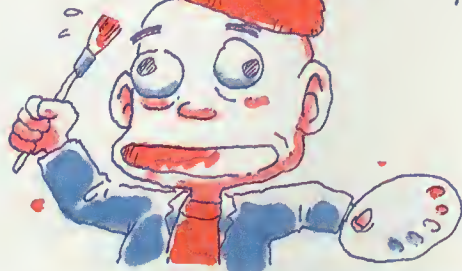
```

プログラマから  
ひとこと

## 一発で通過

【松岡一孝】ある日、実力テストも  
終わり、安心してきっていたところ  
へ飛びこんできた、不幸の(おっ  
と、手が滑った)いや幸運の速達。  
投稿してから2週間しかたってい  
ないのに、変だなあ、と開けてみ  
るとPIKASOL(1画面パー  
ジョン)の採用通知。べつにうれし  
くないわけじゃないけど、他人のま  
わで相撲を取ったみたいで(苦笑、  
塚本さん勝手にごめんなさい)  
まあ採用確率10%の狭き門を一発  
で通過したんだからいいか。塚本  
さん(PIKASOL原作者)、本当  
にすみません。

GEIJUTSU HA BAKUHATSU DA!!



## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……サブカーソルの座標  
X、Y……カーソルの座標

### その他の変数

C……描画色  
FNC……入力された文字を数  
値に変換するユーザー定義関数  
……ループ用  
\$……キー入力用  
S……スティック入力用  
L……USR関数呼び出し用

## プログラム解説

### 1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、  
スプライトサイズ設定●変数の  
整数型宣言●カーソルのスプラ  
イトパターン定義●ファンクシ  
ョンキー入力時の割りこみ先指  
定●USR関数定義⇒キーパッ

ファクリア●入力された文字を  
数値に変換するユーザー定義関  
数定義●描画色設定

### 2 画面作成

●グラフィック画面をファイル  
として開く⇒グラフィック画面  
への文字表示準備●パレットボ  
ード表示●ファンクションキー  
入力時の割りこみ許可

### 3 カーソル移動

●カーソルのスプライト表示●  
スティック入力●カーソルの座  
標計算●トリガー入力が必要に  
ば行3へ分岐●カーソルの位置  
にドットを置く●行3へ飛び

### 4 サブカーソル設置(F1)

●現在位置にサブカーソルを表  
示●もとの処理にもどる

### 5 線を描く(F2)

●カーソルとサブカーソルを結  
ぶ線を描く●もとの処理にもど

る

### 6 円を描く(F3)

●サブカーソルの位置を中心と  
し、カーソルの位置を通る円を  
描く●もとの処理にもどる

### 7 セーブ、ロード(F4)

●効果音●キー入力判定⇒入力  
により画面のセーブ、ロード処  
理をおこない、入力が範囲外な  
らなにもしない●もとの処理に  
もどる

### 8 ペイント(F5)

●現在の描画色で塗りつぶす●  
もとの処理にもどる

### 9 描画色変更(F6)

●カーソルの位置の色を検出し  
て描画色に設定●効果音●も  
との処理にもどる

### 10 四角を描く(F7)

●サブカーソルとカーソルを対  
角とした四角を描く●もとの処  
理にもどる

### 11 塗りつぶしの四角(F8)

●サブカーソルとカーソルを対  
角とした塗りつぶしの四角を描  
く●もとの処理にもどる

### 12 文字の表示(F9)

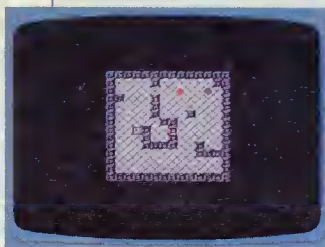
●効果音●USR関数呼び出し  
●表示する文字の入力●入力さ  
れた文字をカーソルの位置に表  
示●カーソルの座標更新●も  
との処理にもどる

### 13 パレット切り換え(F10)

●USR関数呼び出し●描画色  
のパレット切り換え●もとの処  
理にもどる



**MSX MSX<sub>2/2+</sub> RAM8K BY YIS**



# 最後に笑うのは わ・た・し

👉遊び方は38ページにあります

**注意**

**注意** 行1にある「■」、「▲」、「●」はキーボードからは直接打ちこめない文字です。それぞれ、KEY1、CHR\$(255)、KEY2、CHR\$(254)、KEY3、CHR\$(160)を実行して、「■」はF1キー、「▲」はF2キー、「●」はF3キーで打ちますが、「■」以外は見えません。

```

1 COLOR15,1,1:SCREEN1,0:WIDTH14:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITES$(0)="■♥♥♥♥♥■":SPRITES(1)
)="8:☒☒☒:8":FORI=1TO8:VPOKE823+I,ASC(MID
$("♥C?#+#)☐",I)):NEXT:VPOKE8195,239:VPOK
E8204,195:A(0)=10:A(1)=21:B(0)=5:B(1)=10
2 LOCATE,4:PRINTSTRING$(196,103):FORI=5T
O16:LOCATE1,I:PRINT"XXXXXXXXXXXXX":NEXT:P
RINT:PRINT:X(0)=15:X(1)=16:Y(0)=10:Y(1)=
11:C(0)=1:D(1)=-1:PLAY"SM1000005"
3 E=0:FORI=0TO1:X=X(I):Y=Y(I):A=A(I):B=B
(I):A=A+C(I):B=B+D(I):S=STICK(I):X=X+(S>
5AND<9ANDX>10)-(S>1ANDS<5ANDX<21):Y=Y+(
(S=1ORS=2ORS=8)ANDY>5)-(S>3ANDS<7ANDY<16
):PUTSPRITEI,(X*8,Y*8),7+I,0
4 IFSTRIG(I)THENV=6144+X+Y*32:IFVPEEK(V),
=28THENVPOKEV,103ELSEVPOKEV,28
5 IFVPEEK(6144+A*B*32)=103THENN=48+I*4:P
LAY"L64N=N;":A=A-C(I):B=B-D(I):SWAPC(I),
D(I):IFI=0THENC(I)=-C(I)ELSED(I)=-D(I)
6 PUTSPRITEI+2,(A*8,B*8),7+I,1:X(I)=X:Y(I)
=Y:IFA=21-I*11ANDB=16-I*11THENE=E+I+1
7 A(I)=A:B(I)=B:NEXT:IFE>0THENELSE3
8 PRINT"P「カ」ハツハツ!":PLAY"L16GFR16F-R16
EDR16C":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

```

## 変数の意味

## スプライト座標

A、B……ボールの座標⇒x8  
して使用

A(n)、B(n)……ボールの座  
標保存用

$C(n)$ 、 $D(n)$ ……ボールの移動増分

X、Y……わくの座標⇒×8して使用

X(n)、Y(n)……わくの座標  
保存用

## その他の変数

E……勝者判定用

・……ループ用

N……効果音用

S.....スティック入力用

V.....ボールの移動先にある文字のVRAMアドレス

## プログラム解説

## 1 初期設定

●画面初期化 ●変数型宣言 ●わくとボールのsprayパターン定義 ●ブロックのキャラクタパターン定義 ●床とブロックのキャラクタの色設定 ●各プレイヤーのボールの座標設定

## 2 画面表示

●ゲーム画面表示●各プレイヤ

増分設定●PSG初期化

### 3 ボール、わく移動

●勝者判定フラグ初期化●わく  
とボールの座標設定●ボール移  
動●スティック入力●わくの移  
動計算●わくの表示

#### 4 ブロックを出す

●トリガー入力判定⇒入力があればわくの位置にある文字のキャラクタコード判定⇒わくの位置が床ならブロックを置く／ブロックなら床を置く

## 5 ボールの方向転換

●ボールの移動先にある文字の  
キャラクタコード判定⇒移動先  
にブロックがあれば効果音／ボ  
ールの座標をもどす／ボールの  
移動増分更新処理

## 6 ボール表示

- ボール表示●わくの座標保存
- ゴールしたかの判定⇒勝者判定用変数設定

## 7 クリア判定

●ボールの座標保存●ゴールしていなければ行3へ飛ぶ

## 8 結果報告

●メッセージ表示●効果音●リプレイ(トリガー入力)

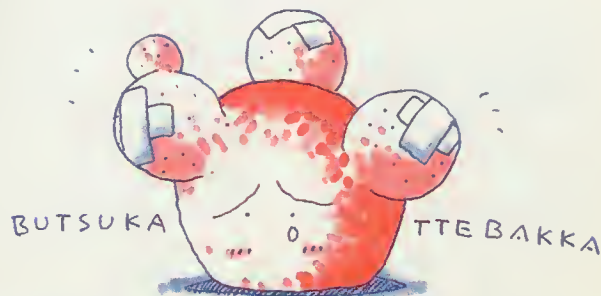
## ゼビ文字で書きました

[YIS]

[illegible]

(日本語訳)セビ文字とはいったいなんなんだろう。人間をなめきった四角形で形成された文字。読みづらい。それはいみんながいちばん実感していると思います。ナムコはMSXをなめとる。けっきょくなんだったんだセビ文字と。念のためいっておくが、私は地球人だ。

※編集部注：セビ文字が人間をなめきっているなら、セビ文字でコメントしなけるYISは編集部をなめている？







MSX MSX2/2+RAM8K BY アドレス

ヘビ  
HEBI-P

遊び方は39ページにあります

## 注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR  
S(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 SCREEN1,0,0:COLOR15,0,1:KEYOFF:WIDTH32
:DEFINT A-Z:SPRITES(0)="<~°ろゆへ<":FORI=1T
O16:VPOKE703+I-(I>8)*56,ASC(MID$("°3A&A&
k2ロfテテfロ",I,1)):NEXT:V$=STRING$(30,88)
2 VPOKE8203,RND(1)*14+2:CLS:PRINTV$:FOR
I=0TO20:LOCATE30,I:PRINT"XXXX":NEXT:PRI
NTV$:FORI=0TO30:VPOKE6176+(RND(1)*19)*32
+RND(1)*28,88:NEXT:FORI=8TO12:LOCATE16,I
:PRINT":NEXT:S=-1:X=132:Y=100:P=0:Q=-3
3 VPOKE6244+INT(RND(1)*15)*32+RND(1)*24,
96:LOCATE6,23:S=S+1:H=H-(S>H):PRINTUSING
"HI-SCORE:## SCORE:##":H:S:
4 T=STICK(0):T=(T=3)-(T=7):P=P+(Q≠3)*T:Q
=Q-(P≠3)*T:X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITEA,(X-4,Y
-4),9-AMOD2,0:A=(A+1)MOD4:VPOKE8204,11-A
:W=6144+(Y≠8)*32+X≠8:V=VPEEK(W):IFV=96TH
ENVPOKEW,32:BEEP:GOTO3ELSEIFV=32THEN4
5 IFSTICK(0)=1THEN2ELSEBEEP:GOTO5
```

フロッグマから  
ひとこと

## あだ名の「○○ピー」

【アドレス】このゲームは専門校のパソコンで開設され、そこでテトリスを作  
るまではクラスメイトに好評のあった作品でした。その学校のクラスメイト  
が作ったゲームにヒントを得、以前ここに掲載されました「Mr. HEBI」の冒  
険の「HEBI」と、彼のあだ名「○○ピー」の「ピー」をとり「HEBI-P」と  
名付けました。学校で作ったのは、ヘビの長さや小回りの動き具合などが設  
定でき、自分自身の体に当たっても死んでしまうというものでした。そのパ  
ソコンに比べドット数など劣るので、一度目にMSXに移植して作ったものは

は仕上がりがだいぶ違う感じにな  
ってしまいました。今度このゲー  
ムの続編を作るかも知れません。  
今度はヘビではなくフロッグ(蛙)。  
ブルーストーンを動かすアクション  
パズルでディスク1枚分の容量  
を要する。すると名前は「フロッピー」  
かな? でもそれは冗談です。  
ところでこのゲーム、スピードが増す  
のはバグです。



## 変数の意味

## スプライト座標

X, Y……ヘビの座標

P, Q……ヘビの移動増分

## その他の変数

A……エサの色切り換え用

H……ハイスコア

I……ループ用

S……スコア

T……スティック入力用

V……ヘビの移動先にある文字

のキャラクタコード検出用

V\$……画面作成用⇨上下の壁  
表示用※リスト短縮のため

W……ヘビの移動先にある文字  
のVRAMアドレス

## プログラム解説

## 1 初期設定

- 画面モード、スプライトサイ  
ズ設定●画面の色設定●ファン  
クションキーの表示禁止●1行  
に表示できる文字数を32に設定
- 変数を整数型に宣言●ヘビの

スプライトパターン定義●壁と  
エサのキャラクタパターン定義  
●枠表示用変数設定

## 2 ゲーム画面作成

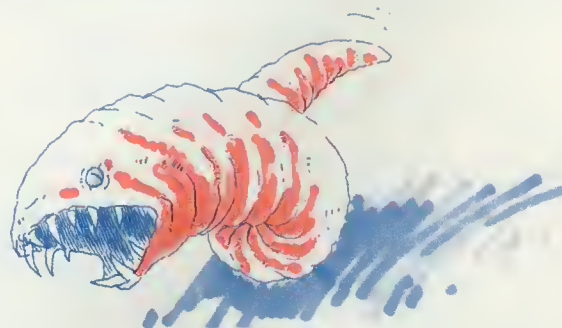
- 壁の色を乱数により設定●画  
面消去●ゲーム画面作成※ヘビ  
が登場する部分には壁を置か  
ないようにしている●スコア、ヘ  
ビの座標、移動増分設定

## 3 エサを置く

- 乱数によりエサの表示●スコ  
ア加算●ハイスコア更新●スコ  
ア、ハイスコア表示

## 4 ヘビ登場

- スティック入力●入力により  
ヘビの移動増分計算●ヘビの座  
標更新●ヘビのあたま表示⇨し  
っぽをあたまの位置に表示する  
ことで移動を実現●エサの色切  
り換え用変数設定●エサの色設  
定●ヘビの移動先にある文字の  
VRAMアドレスを計算し、キ  
ャラクタコードを検出する●エ  
サをとったかの判定⇨判定があ  
ればエサ消去⇨効果音/行3へ



飛ぶ。移動先が空白かの判定⇨  
空白なら行4へ飛ぶ

## 5 ゲームオーバー

- スティック入力判定⇨上がお  
されれば行2へ飛ぶ/そうでな  
ければ効果音/行5を繰り返す

## 補足

このゲームでは、ヘビのスピ  
ードが速くなることがある。

移動増分の計算のバグ(とい  
ったら語弊があるかもしれない  
が)によって、ある条件を満たす  
と移動増分の値がおかしくなっ

てスピードが増すのだ。

増分PとQの計算の条件がち  
がうのが原因なので、気になる  
人は、行4の「X=X+P」の前  
に「P=P+(Q≠3)\*T:」を  
入れれば、ヘビのスピードが変  
化しなくなる。

また、この計算式のミスによ  
り、どちらかのキーを押し続け  
たときのヘビの描く軌跡が完全  
な円でないこともわかった。

やはり移動増分を配列にいれ  
ておき、キー入力によって配列  
の添字を変えて使用するのがい  
ちばんいいだろう。



MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

# なわとびしよ!

遊び方は39ページにあります

## 注意

このプログラムではワークエリアを一部変えています。ほとんど影響ありませんが、他のプログラムを走らせるときは、念のため、いったんリセットしてからにしてください。

```

10 M$="なわとびしよ!":DEFINTB-Z:COLOR15,4,0:CLS:INPUT"なんにん";N$:N=VAL(N$):IFN>3THEN10
20 SCREEN3,3:OPEN"GRP:"AS#1:N=N-1:SPRITE$(0)="_?¥¥wa?っゅろ??p?p?いたたなねせわりタタタタ"
30 FORI=0TO4:READV(I),A:POKE&HF3D6,V(I)*8:CLS:VDP(4)=V(I):CIRCLE(128,164),128,15,-(I>2)*3.14,-(I<3)*3.14,A:NEXT
40 DRAW"BM16,32":PRINT#1,M$:FORI=0TON:X(I)=I*32+80:PUTSPRITEI,(X(I),159),0:F(I)=1:Y(I)=0:NEXT:PLAY"L4S11M888N77"
50 IFINKEY$>CHR$(13)THEN50ELSESGN(STICK(0))*S:LINE(0,32)-(255,64),4,BF:SOUND7,56:FORI=0TON:SOUNDI+8,15:NEXT
60 FORI=0TO7:VDP(4)=V(ABS(I-3)):FORJ=0TON:IFF(J)=1ANDSTRIG(J)THENF(J)=0
70 IFF(J)=0THENY(J)=Y(J)+8:IFY(J)=24THENF(J)=1:Y(J)=0
80 PUTSPRITEJ,(X(J),159-Y(J)),15:SOUNDJ*2,Y(J)*2:NEXT:FORJ=0TO200-S:NEXT:NEXT
90 IFF(0)+F(1)+F(2)=0THENS=S+2:IFS<200THEN60ELSEM$="やった!!!":S=0:GOTO40
100 FORI=0TO4:FORJ=0TON:PUTSPRITEJ,15-V(I)*F(J):BEEP:NEXTJ,I:M$=STR$(S*2)+"かい":GOTO40:DATA0,.6,2,.4,4,.1,5,.1,6,.2

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X(n)、Y(n)……ロボットくんのX座標とY座標増分(nはプレイヤー番号)

### その他の変数

A……楕円の比率  
F(n)……ジャンプフラグ  
I、J……ループ用  
M\$……メッセージ表示用  
N……入力された人数-1  
N\$……人数入力用  
S……なわを跳んだ回数  
V(n)……ディスプレイページの番号が入る

## プログラム解説

### 10 人数入力

●メッセージ設定●一部の変数

を整数型に宣言●画面の色設定●画面消去●プレイヤーの人数入力●入力の範囲外判定⇒3より大きければ入力のやり直し

### 20 画面初期化

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字表示準備●ロボットくんのスプライトパターン定義

### 30 ゲーム画面作成

●ゲーム画面作成ループ開始●なわを描くページと楕円の比率データ読みこみ●ワークエリア書き換え⇒アクティブページの切り換え●画面消去●VDPレジスタ設定⇒ディスプレイページの切り換え●なわの表示⇒読みこんだ比率の楕円の一部分を画面に描く●ゲーム画面作成ループの繰り返し、終了

プログラマからひとこと

誰かさんの似顔絵



の、つもり

## ファンダムをみてビックリ

[Nu~]自分で言うのも何ですが、私のけんだまはプロ級と自負しております。そんなわけで、けんだまをシミュレートしたプログラムに悪戦苦闘していた私でした。ところが、Mファン12月号のファンダムをみてビックリ、「けんだま」が載っているではありませんか/さっそく打ちこんでみました。おもしろい。良くできている。かなり入れこんで遊びました。Otan Softさんありがとう。恒例によりイラストは娘によります。

### 40 ロボットくん登場

●メッセージ表示●ロボットくんのX座標設定●ロボットくん表示●ジャンプフラグとY座標増分初期化●効果音

### 50 ゲーム開始入力

●リターンキー入力判定⇒入力があるまでこの行を繰り返す●入力があれば跳んだ回数設定●メッセージ消去●PSGレジスタ設定

### 60 なわアニメーション開始

●画面切り換えループ開始●VDPレジスタ設定⇒ディスプレイページ切り換え●各プレイヤーのジャンプ入力判定⇒判定があればジャンプフラグ設定

### 70 ジャンプ処理

●ジャンプしているかの判定⇒判定があればY座標増分更新/ジャンプ終了判定⇒判定があればジャンプフラグとY座標増分を初期化

### 80 ロボットくん表示

●ロボットくん表示●画面切り換えループ繰り返し、終了

### 90 クリア判定

●全員跳べたかの判定⇒全員ジ

ヤンプしていれば跳んだ回数更新/100回跳んだかの判定⇒まだなら行60へ飛ぶ/クリアメッセージ設定/行40へ飛ぶ

### 100 ゲームオーバー処理

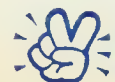
●ひっかかったロボットくんをフラッシュさせる●効果音●跳んだ回数メッセージ設定●行40へ飛ぶ●ページ番号と比率データ(行30で読みこみ)

## 補足

このプログラムでは、SCREEN3のページ切り換えというテクニックを使っている。行30の「ワークエリア書き換え」という部分がそれだ(POKE~の部分)。

SCREEN3のページ切り換えは、SCREEN1のように、パターン名称テーブル(画面に表示される文字が格納されるVRAM)を切り換えるのではなく、パターンジェネレータテーブル(文字の形のデータが格納されているVRAM)を変えておこなうのだ。

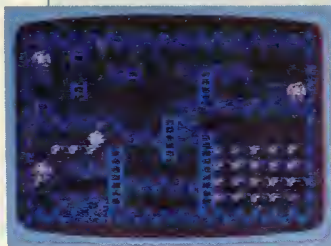
これは、SCREEN3の場合、パターン名称テーブルの内容が固定されていて、線や点が描かれたときの情報は、パターンジェネレータテーブルのほうに格納されるためだ。



当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者 ①「サークII」=〈山口県〉万代幸広〈広島県〉桃下貴史〈徳島県〉川北優 ②「FRAY(ターボR専用版)」=〈兵庫県〉山本智幸〈岡山県〉高木大輔〈茨城県〉池田太子 ③「シードオブドラゴン」=〈大阪府〉桑田勝弘〈三重県〉佐波正人〈秋山県〉倉田圭吾 ④「野球道II」=〈三重県〉佐藤圭子〈埼玉県〉三宅琢也〈秋田県〉安田幹生





MSX MSX2/2+RAM8K BY アドレス

# アイスマン

遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:COLOR15,0,1:KEYOFF:DEFINT
A-Z:WIDTH32:PLAY"V15T150S0M2999905L8","V
15T150S0M2999905L8":FORI=1TO5:AS(I-1)=MI
D$( " y`h`)*$$( " ,I*2,2)+CHR$(31)+CHR$(29
)+CHR$(29)+MID$( " y`h`)*%&px",I*2,2):NEX
T:FORJ=0TO15:M$=M$+"h`":NEXT:FORJ=0TO15
20 M$=M$+"`h`":NEXT:FORI=384TO703:V=VPEEK
(I):VPOKEI,VORV/2:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":P
RINTES$*+PLEASE WAIT":FORI=0TO13:READV$:
V=ASC(V$):FORJ=0TO7:VPOKEV*8+J,VAL("&H"+
MID$(V$,J*2+2,2)):NEXTJ,I:FORI=1TO12:VPO
KE8195+I,ASC(MID$( " .pああみみみGWTP0",I,1)):N
EXT
30 V$="01031F3F7F5FDFFF7B3717181F6F7738C
08838F0E6FCF8F0FFFE78FCE0D8B87001031F3F7
F5FDFFF7F3B1B1C1F0F000FC08838F0E6FCF8F07
FBEB87CE0C000C0070D0FDF7F7B1B19152E2E6D4
B0B0101E0B0F0F8FCDFBF9B68F474B692900000"
40 FORI=0TO95:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
V$,I*2+1,2)):V=0:FORJ=0TO1:V=V*16:V=VOR
VAL("&H"+MID$( "084C2A6E195D3B7F",VAL("&H
"+MID$(V$,I*2+2-J,1))+1,1)):NEXT:VPOKE14
512-(I#16)*16+IMOD16,V:NEXT
50 VPOKE6915,0:CLS:RESTORE220:FORI=0TO4:
FORJ=0TO10-I:LOCATE0,J:PRINTSPC(34)+MID$(
"XXX XXX XXX X X X X X X X X X
X X X X X XX X X XX XX X X X
XXX X X X X X X XX XX X X XX XXX
X XXX XXX X X X X X",I*29+1,29)
60 NEXT:PLAY"G","B":NEXT:V=0:T=1:READT$:
FORI=0TO1:PRINTES$/"+"MID$( "PUSH SPACE
",V*10+1,10):FORJ=0TO90:IFSTRIG(
0)+STRIG(1)=0THENNEXT:I=0:V=- (V=0):NEXT
70 DEFUSR=342:VPOKE6915,0:CLS:FORI=0TO10:
PRINTM$::NEXT:PRINTLEFT$(M$,63)::VPOKE6
911,104:PRINTES$+"USING" STAGE ## ":T:P
LAY"04AAR4AB05CD4D4C04BR805CCCC04B405C04B
05C205":K=0:X=ASC(MID$( "0ZRT$RN$F",T,1)
)-64:Y=ASC(MID$( "N00BRRR00R",T,1))-64
80 FORI=0TO49:V=ASC(MID$(T$,I+1,1))-48:F
ORJ=0TO2:LOCATE((I*3+J)MOD15)*2+1,((I*3+
J)#15)*2+2:W=VMOD4:PRINT$(W):K=K-(W=3):
V=V#4:NEXTJ,I:H=1:M=32:C=0:U=USR(0)
90 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8+15),15,H-C:D=VP
EEK(6273+Y*32+X):I$=INKEY$:F=F#0:IFM<36A
NDD<36THENY=Y+2:GOTO120ELSEIFX<29AND(STR
IG(1)ORIS$="X"ORIS$="x")THENV=X+3:GOSUB160
100 S=STICK(0)+STICK(1):IFX>0AND(STRIG(3
)ORIS$="Z"ORIS$="z")THENV=X-1:GOSUB160
110 IFS=3ORS=7THENGOSUB180ELSEIFS=1THENG
OSUB170ELSEIFS=5THENGOSUB190
```

```
120 VPOKE8196,176+F*16:IFI$=CHR$(27)THEN
50ELSEIFI$=CHR$(13)THEN70ELSEM=VPEEK(620
9+Y*32+X):IFM<>35THEN90ELSEPUTSPRITE0,(X
*8+8,Y*8+15),,H-C:PLAY"AO6EO5","AE":LOCA
TEX+1,Y+2:PRINT$(0):K=K-1
130 IFKTHEN90ELSEPRINTES$+"(USING" STAGE
## CLEAR 0":T:"!":PLAY"GGG#2GR4GGG#2GR
4GGG#R8GGG#R8GGGABO6CR805BR806CO5":FORI=0
TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:T=T+1:IFT<11THENREA
DT$:GOTO70
140 VPOKE6915,0:CLS:PRINTES$7(CONGRATULA
TIONS!":FORI=0TO12:PRINT:NEXT:FORI=0TO2
55:PUTSPRITE0,(I,120),15,IMOD2+4:PUTSPRI
TE1,(239-I,35),15,IMOD2:NEXT
150 VPOKE6915,0:V$="04E4E4EGR4C4C4CER4O3
A4A4A04CDC":PLAYV$+"E2DD2":PLAYV$+"03B2A
A205":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:GOTO50
160 IFVPEEK(6208+Y*32+V)=32THENPLAY"A10"
,"C10":LOCATEV,Y+2:PRINT$(4):RETURNELSE
RETURN
170 C=C#0:IFVPEEK(6209+Y*32+X)<41ORVPEEK
(6145+Y*32+X)>63THENRETURNELSEH=2:Y=Y-2:
RETURN
180 H=- (S=3)*4:C=C#0:IFVPEEK(6207+Y*32+X
+H)>41THENRETURNELSEX=X+H-2:RETURN
190 C=C#0:IFVPEEK(6273+Y*32+X)>63THENRET
URNELSEH=2:Y=Y+2:RETURN
200 DATA`C09F275F5F3F9FC0,h0CF9FCFAFAE4F
903,03F60CE9EB8B0B0B0,(FC06C3C10101010D,
pB080808086C6603F,x0D0D0D1D797306FC,#000
32E2B715BEFD7,$70E044C48EDAF7EB,%AFD7A7D
786041C36,&F5AB75EB6120386C
210 DATA)7070707F75707070,*0E0E0EFE560E0
E0E,X0103030303037FFF,y817E424242427E81
220 DATAS000001T0F0P002d200EEE5H0000I2`08
820C90200HE20D9020,000002PP032D03P6<0P02
GADQ21AgP2`A0S6F00Q62D0P2004P,0000000E900
0080`CE900108PE0H500390E=0800`080E108004
230 DATA004`00DV0<00V5538P4020U0<00P55>E
U4020W0<12U55CPP00,0800`F10002800UP090P0
E902P0h0fP0802P058PFT0022T002,0040<F`P05
2DT50F`P0U2D45PF`00U2DT5PF`P05RDT50P0P00
240 DATA0000`WD=TEP40T`F000F6030b2H10H20
009EQ00Q0P00P0200P,300002660024600E56003
0V002EV0`00V00P0V10`0V0001V40,0<00038000
0803;F90192402820028600V9200f9200F920PZ
,30000BF1000210060I0U2T90W6PI0U2P90T2P90
PFU90U2P90P
```





## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……アイスマンの座標  
⇒×8して使用

### その他の変数

A\$(n)……マップキャラ表示用文字列※nは「マップキャラ番号」参照

C……アイスマンの表示切り換え用⇒アニメーション効果用

D……アイスマンの下のマップキャラ識別用キャラクタコード

E\$……表示位置指定のエスケープシーケンス用:C H R \$(27)+“Y”が入る

F……金塊の色切り換え用

I、J……ループ用

I\$……キー入力用

H……アイスマンの向き

K……金塊の残り数

M……アイスマンがいる位置のマップキャラ識別用キャラクタコード

M\$……2行ぶんの壁(ステージ表示の準備処理で使用)

S……スティック入力用

T……ステージ番号

T\$……ステージデータ

U……USR関数呼び出し用⇒キーバッドファクリア

V、V\$、W……汎用

### ■マップキャラ番号

0 空間(32)

1 壁(96)

2 ハシゴ(41)

3 金塊(35)

4 氷(64)

※マップキャラ番号は、A(n)の添字などで使用。カッコ内の数字はマップキャラ識別用キャラクタコード。各マップキャラは2×2文字で構成されていて、その左上の文字のキャラクタコードを識別用に使っている

### ■スプライトパターン番号

0 アイスマン左向き1

1 アイスマン左向き2

2 アイスマン右向き1

3 アイスマン右向き2

4 アイスマン上向き1

5 アイスマン上向き2

※各アイスマンのスプライトを切り換えることで、アニメーション効果を出している

## プログラム解説

### 10~40 初期設定

10~20 マップキャラ表示用文字列作成/2行ぶんの壁を変数に設定/太文字処理/キャラクタパターン定義/マップキャラの色設定

30~40 アイスマンのスプライトパターン定義

50~60 ゲーム初期化(タイトル表示/変数初期化/トリガー入力待ち)

### 70~80 ステージ初期化

70 ゲーム画面作成/効果音/金塊の数初期化/アイスマンのスタート位置設定

80 ステージデータの展開と表示/そのステージでの金塊の数設定/アイスマンの方向など設定/USR関数呼び出し⇒キーバッドファクリア

### 90~120 メインループ

90 アイスマンの表示/キー入力受け付け/アイスマン落下判定処理/アイスマンの右側に氷を置くかの判定処理

100 スティック入力受け付け/アイスマンの左側に氷を置くかの判定処理

110 アイスマンの移動⇒スティック入力値により各処理サブを呼び出す

120 金塊の色切り換え/ギブアップ判定⇒入力がESCキーならタイトルへ飛ぶ/リトライ判定⇒入力がリターンキーならそのステージのはじめから/金塊を取ったかの判定処理

130 ステージクリア判定/クリアメッセージ表示/効果音/オールクリア判定

140~150 画面消去/オールクリアデモ/タイトルへ飛ぶ

### 160~190 サブルーチン群

160 氷を置く

170 上移動

180 左右移動

190 下移動

### 200~240 データ

200~210 キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)

220~240 ステージデータ(行60、130で読みこみ)

### 補足

このプログラムでは、変数の切り換えが多く使われている。

例えば、行60の終わりのほうの「V=-(V=0)」は0と1を切り換えるものだが、これは「V=1-V」とするほうが良いだろう。

また、行80の2行目の「F=F=0」は0と-1を切り換えるものだが、行120のはじめの部分を見ればわかるように、ほんとうは0と16を切り換えたいのだ。したがってこの部分は、「F=16-F」または「F=-16-F」とするほうが良い。

大事なことは、この2つの改善例は、同じ原則にしたがっているということだ。つまり、2つの値を切り換えたいときは、その2つがどんな値であろうと、切り換えの部分で、「変数=2値の合計-変数」とすればいいのだ。ただし、切り換え部分が行われるまえに、2つの値のうち、どちらかを変数に設定しておくこと。



プログラマからひとこと



## 忘れかけたある日

[アドレス]この作品はけっこう自身があったのでプログラムを送った数日間はしよっちゅうポストの中をあけてみたりしていたのですが、そのうちあきらめて、12月号の欄外でも載ってないかとさがしてみたり「どうせこないのはわかってるんだからポストの中は絶対見ないぞ」と心に決めたりしてましたが、忘れかけたある日突然、採用との電話がかかってきてあわててポストの中を調べました。このゲームに太鼓判を押してくれたTKくん、どうもありがとう。彼の家でやったらエンディングにバグが見つかりあぶないところでした。

## プログラム確認用データ

使い方は  
45ページ

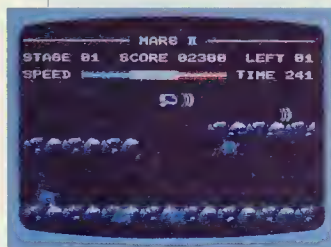
|           |          |          |          |
|-----------|----------|----------|----------|
| 10>ooW6   | 20>UEa7  | 30>ASG5  | 40>oJi4  |
| 50>UHp5   | 60>tTv2  | 70>K5D6  | 80>A7a3  |
| 90>DXL3   | 100>GVd0 | 110>7gJ0 | 120>VLr3 |
| 130>v1I3  | 140>Ylm1 | 150>LMb1 | 160>s8U0 |
| 170>Li q0 | 180>u9h0 | 190>3HP0 | 200>tPI4 |
| 210>S9f0  | 220>MPA3 | 230>JLQ3 | 240>omg5 |



当選者  
発表

●12月号FFBプレゼント当選者 ①「魔導物語・音楽館」=く富山県>石井真樹(神奈川県)>笹川まや(東京都)>菅井裕治 ②「ドラゴンクエスト1991年カレンダー」=く北海道>川村佳織(福島県)>吉田智勇(静岡県)>山祐樹





MSX MSX2/2+ RAM32K BY NAGI-P SOFT

# マース MARSII

遊び方は35ページにあります

## 注意

このプログラムは、ほとんどがREM文形式のマシン語データで構成されています。データはアルファベットと数字、一部の記号で構成されているので、1文字ずつ確実に打ちこんでください。また、このプログラムを走らせると、CTRL+STOPがきかなくなります。RUNするまえに、かならずセーブして保存しておいてください。プログラムを終了するときは、リセットしてください。

```
10 'nQk.6Ev92E.s.O..nJk.6EU/.TU/nIc.LyPU
JrJaDUymLwgvgwPB.0A9S92Utm4imL2..k26.Ap0
.026.k2U.8zBJU.V..1BEAIV.0./..UyWApK.04q
mL266k2M.ApQ.02.6Aq.lQpy.8wmpRYmrXYVbzoF
chY//E1hgDaykn8TzG4nLm8UzTgVsXy481M.6l1v
nJf36Sf6nL136Mj7nL136Nv7nL13.E/.lQpz
20 'LQ2sOUhsgG1o6G.N.S./fwpK.04qmQpKLG58
mQpKLG564F5XqEM6LHstYApB..23..bBZQLBZQIy
AABP..23..Y4.lfBHE.X2L1s.Ew.0Q2EpE2.EALB
TwL/C.I9S92Ux02U4E5U.OzBJU11bA.VjQvBeATB
jwIy.H8baG2..08cqHs1AefN6FHD6h1N8h1N2OU1
.I..tQLBL..V..1BEAL/sEYFe0DZLQpQ.A5V
30 '0LsXtG2U6k46.ApK.02.6Ap.LS3yAhHN6m9E
qqpOLG5UmQpKlHebqQMknIo.nPz3nPz3CeTNVqwy
AdIbPmM.6enN6PP62OVN.G6.vP0jAejN6R9NRmBr
nJf36Sb7nL136Ef8nL136KUMCeTNLX1BHE.VTVUu
ehb49wpB.02emgpkLG2mmgpkLHs/nNL5rG4iqRpi
.Bpy.QM6NwrFLHURrLs/tjXrJ5URRk5RRLoU
40 '10wmexYVwQvBeAT12gDR8h1N2FU.1UE40Bpy
.Du.Dxr94/PRmL.KrQg63hr9./PR6L1arFYB6Bwe
oBYF8.A/U.1BL..eoBYF8.g/U.1BL..eoBYF8/A/
U.1BL..V0xcC5iIVohZS6pMy5d40mnz9DwzUwO.
LLM.8h1N4JvVtEMEmks7XfIqPQc1bXy/n.2zUAK
/HtYRLUeDVuFtUBLDV8EtUC5Vs94NFUJ0VUf
50 'JnfHqM9a.pQy271a.MS5UgNpRwM2pF2S./Zr
4R2329DV6koUXW5HqLswzUUs0mhyDDtwmWH4RuWx
Rm29qV5V4.MELRLZ.F.s.nJk.sR2/5U.7.G..ukbf
kF1cCejNtj.D1kwdJnsDYZTJ1U.4.ns1YALBP0E1/
gIwEx6Rj7U.FqAUNTUUXThoVfHbRPU1RNU42zUUs
2jv7A.tbtQrFLS2k/hpo.Rpo5Rpy.Bq46Bpr
60 'Bpr5DssC/ryeR8vLazRNU5RTW1yU1UUnR53
A.XRTW4r61YM6Bpy.AM6tjXRRk1RRlnRBW..42Mg
nR53A.zRTW1y01.trHEURHEU415RTU1ayBpr.Bpr
5Boq6..6hmUORsVhm.46QvCnOX5DDs48.bRRm5R
BW1s4.HRBW2.nLz3A/vWghZyzh2c004qqLvyoG.D
rLs.RmDRTU3r6RzCnOX5rG4mqEM0rLs/LV1R
70 'Rk5yuHU2rHM.oF22.BoN2CYC/Bpy.DvF6/nh
LyNklXXRRk1RBU5crHM0.CpTtUn4.xpr.LVVRs0
zV.U/xop.mVF43DRTUDK.wgzmnwjrMM/rLQ/zUUs
Cm4iqEM1tQo7Li2k0/22./YEWLUFSDs1mfj46SXC
nOX56ObNrLs1D.y47rqfDU0C7rTRBU6ErHM1LU2
rHM.oF22.BoN1Q6bl04iqf2.4k2U.ApQ.03L
80 '4/4cqQJLQqJLHsknIo.DUPBEE2jtUFLDUDB
q.0mJns2nRU.gW4fqLsc0Ds2C.bK//U3ziwc.Hlr
tj.D1kwdHkNVZUIS/UHY0XU//04b46JjSAPB.0Ay
1t3D/U0jnJM.20rN4m/7L6P4hs.7xevlgqfLR2J
mib/nQX3km112E.6.E.6tQp8./bBHE.NnIo.sGA9
S92UvQYV./g461vFnIo.2EE.4F1pDUnBcU17
```

```
90 'LWBKuLAOhwXBHE.X4DP75U.K.ns1YgrM.9BT
3G1p6S9NTbCvmHsk/U9fvKzfxQpB.D2X2DHfvKzf
2WYG6PkMnNL34iPk1kwD1WmknIo.mE2...hsgG1v
mE2.1.hsgG1vmQrhLR.F..wNnSr3o/2DwFbBvQLE
2E.D4QrhLQbfSyPsPmM.8GZutjUD1ky3Pk2.4.bB
GU1yRSj7rJM.SgMCjhVylUuuq0DRJU3uLV0y
100 'q5v429f7nNv56Hb8nL13DU9BZQqephZyza2
UyAqSLl4hqFfK20QG4lfS.0QGC0LBewIFeRYOLU2
b2VgOnU.b2W3L4AqJLqJLqJL5TngacLwr6LFX9nPz
360TNTjs58/6wRmfEqF2..FYWoBbBKg1Cw5BKgI
y.wqJlm34mUs4nL13ukM6LQqzLQ2EyGAB6CzBTWI
kywqSLwocLwCHKAqSLm5ungacLm2Q4nvFnIo.
110 '6E6PDV1BHE.X.E/.vJza1wpB..hsgG1o6Of
NTXoc/ST1SA2VoQfBQALBjwLbJwLB8AQVvwfBQAI
VzQfBQALBTwLOYw.y/wp/.SM2kuF56E..6eXNDUA
mehb1SA5BKgIVsxYC03MXLiIVeBZy6qtbhypsH.
62EE.4EoUuAYB8/DR6ELO/ULRTU1RRkLR8L1q1G1
LtHedqLQfCeXNRm5RmgpkLOWmrDDBJU5V6L2o
120 '4Et//UDBbk1y61Xtza.kxLQXuwPB.0Df2Cj
7wn9JqQpSmDj7wuwpRbBY.1vmTAy.H9TqG9UqTj
7ChLnhWH3lnfTqPT2UAXBchb76RPN/UBS6pPfSDs
06.Murxar64hyza6s/QpSm/XwTRLYMG.25U.MHSR
j7U.FnggNLWBKsSIXTjs6A.IV6gKM.m2enCM5VKW
y.6LbtLvfcz.k/ZwK./YM0Cp2LLM.hypGuy2y
130 '26JjDU0Anns1Y6TBYk/ODaH.3sy0t1BYk1
FsGAH4XmyC.jJrS2XrLLyrLHzfL9f6kL0mgT7ChL
NDMR5Vs/j7U.FEgkN2RPN/UBy2WAHTV6X2uwG2L1
nmGfUqSjyVqwa./5CmLZS6pMy.gaH.3cwnNA.5Uw
y0QqH.C2X6i1NTjtWq/s.DUBBYk0jAhzNmNUc/.z
F..k9oE.A0x2...1F....oE...B2...0M8.U2
140 '.....2..EE./..2....z.1w.TL/442U60/
V60/VMK2U643VMK2U60/VMK3V60/WMa7WMW.UMK2
UMK2UMG.U642UMG.U642UMG.U60.U60/W646U60/
V642UMG/V60.UMG/V60.UMG.UMK3V60.U646UMW.
U642U60/V643VMK3V643VMK2U60.U60/V60.UMW/
W60.UMG.U642UMG.U642UMG.U642UMK3VMG.U
150 '647Wma7W.6UNAHytA0/CEIR79J.UIOx4J./
34Z/JIOUUIp//EoIUhp6UJ377For3IU.b4JF6FG/
0FJBI61UUIYJ1H072.6MNIY3CGm.U63B1H07360.
UHY3BFE/g4JBIEIR36..V4/QL3LQL3LQL3LQL62p
/IZAUM0.L3LQL3LQL3LQL3k/V43BIEIR361.U60/
HEoxGFG.U60.U60.UH2J4J0.k.82MIp/3FIE.
160 'hLVIGIp3.AgNHYZ1FG/1H2J/IU0642BDHYR
GEJFJH23IGIXC6G2.uVUmA1.r08FCFJR2ICc.Flb
grdnSuyHfrIG4ZsqHb6rWbC..cVaOzNOGui4LXND
hutSKZ7pCFJR2ICDSYMzUZh..leGsiY5ZdOSYcP
YyDDYrdrYztPSaDbUjIh.4EOI37DF3J1FIEUEZY
UHY35GGpE63BDFZE.mLZ5EIp362xKFJ6.8/ZN
170 'HpJG62t/HIUDm/TLpw.OFZPIp/1LG/IGJF
AFE0d4Jh3IoBR62BDHFZ7LWJ3./UH1VsTdnxTvas
T1LAA0...EB1PCzrwDBnMK9HA1.....DrLs5SV
wMloyT1U.....D.63.c0.U9yz.....1x.U5S
5VsCQMY41F1U...1k0DHexTrxzE20z.....3U9
9/EI3/EI30kgK.....C/kQ9Wsi9Wsi5/ks...
```







## 変数の意味

A\$……展開用マシン語データ  
……ループ用  
L……USR関数呼び出し用

## プログラム解説

10~380 REM文形式のマシン語データ  
390 マシン語領域確保/USR関数定義/展開マシン語データ設定  
400 画面設定/メッセージ表示/展開用マシン語書きこみ/USR関数呼び出し

### マシン語解説

&HC000~&HC002  
ファンクションキー表示禁止  
&HC003~&HC00E  
スプライトパターン定義  
&HC00F~&HC02D  
太文字処理  
&HC02E~&HC049  
キャラクタパターン定義  
&HC04A~&HC066  
キャラクタの色設定  
&HC067~&HC088  
タイマー割りこみフック設定  
&HC089~&HC092  
ハイスコア初期化  
&HC093~&HC0B6  
タイトルの表示  
&HC0B7~&HC11B  
ハイスコアの表示  
&HC11C~&HC13A  
全ステージ共通初期設定  
&HC13B~&HC1E8  
ステージ別初期設定  
&HC1E9~&HC217  
スクロール判定  
&HC218~&HC265  
星のスクロール  
&HC266~&HC2DA  
仮想画面に画面を作成  
&HC2DB~&HC2F1  
背景のスクロール  
&HC2F2~&HC311  
画面表示  
&HC312~&HC320  
スピードの調整  
&HC321~&HC3E3  
自機の移動  
&HC3E4~&HC424

ミサイルの移動  
&HC425~&HC4B3  
敵移動と衝突判定  
&HC4B4~&HC4BF  
スプライトアトリビュートテーブル転送  
&HC4C0~&HC4D0  
スコアの表示  
&HC4D1~&HC521  
ブレーキ処理とスピード表示  
&HC522~&HC53F  
残りタイムの表示  
&HC540~&HC559  
VRAMの転送  
&HC55A~&HC56F  
画面消去  
&HC570~&HC57E  
メッセージ表示処理  
&HC57F~&HC594  
トリガー入力判定  
&HC595~&HC5AA  
スコア表示サブ  
&HC5AB~&HC5BE  
タイム表示サブ  
&HC5BF~&HC5D0  
時間待ちサブ  
&HC5D1~&HC608  
衝突判定サブ  
&HC609~&HC623  
スプライト衝突判定  
&HC624~&HC6BE  
ステージクリア処理  
&HC6BF~&HC6BA  
エンディング処理  
&HC6BB~&HC6EE  
ミスした時の処理  
&HC6EF~&HC727  
ゲームオーバー処理  
&HC728~&HC794  
ハイスコア判定と名前登録処理  
&HC795~&HC79D  
BGMスタート  
&HC79E~&HC7A7  
BGMストップ  
&HC7A8~&HC7B2  
効果音発生処理  
&HC7B3~&HC7C4  
タイマー割りこみ処理  
&HC7C5~&HC85D  
BGM演奏サブ  
&HC85E~&HC87F  
BGMアドレスセット  
&HC8B0~&HC8B5  
効果音サブ

&HC8B6~&HC8D5  
仮想スプライトアトリビュート  
テーブル初期化用データ  
&HC8D6  
自機のY座標増分  
&HC8D7  
自機ジャンプカウンタ  
&HC8D8~&HC8E9  
スティック用データ  
&HC8EA~&HC8FD  
メッセージ格納エリア  
&HC8FE~&HC8AD  
スプライトパターンデータ  
&HC8AE~&HC8B5  
キャラクタパターンデータ  
&HC8B6~&HC8CD  
キャラクタの色データ  
&HC8CE~&HCC21  
PSGレジスタ設定用データ  
&HCC22~&HCC41  
音の変化用データ  
&HCC42~&HCEBC  
BGMデータ  
&HCEBD~&HCF13  
効果音データ  
&HCF14~&HD9A1  
ステージデータ

### ワークエリア

&HD9A2~&HD9A6  
割りこみフック保存エリア  
&HD9A7

ステージ数  
&HD9A8~&HD9A9  
スコア  
&HD9AA  
自機の残り数  
&HD9AB  
スピード  
&HD9AC~&HD9AD  
残りタイム  
&HD9AE~&HD9CF  
仮想スプライトアトリビュート  
テーブル  
&HD9D0~&HD9D1  
読みこみアドレス  
&HD9D2~&HD9D3  
スクロールカウンタ  
&HD9D4  
背景パターン  
&HD9D5  
BGM番号  
&HD9D6~&HD9DE  
BGM演奏データアドレス保存  
&HD9DF  
効果音フラグ  
&HD9E0~&HD9E1  
効果音アドレス  
&HD9E2  
トリガー状態保存  
&HD9E3~&HDA0A  
ハイスコアデータ  
&HDA0B~&HDD0A  
仮想画面エリア

プログラマから  
ひとこと

NAGI-P SOFT  
全世界62支店ネットワーク



### こちらクウェート

[NAGI-P SOFT]最近おもしろいシューティングがないと思う。そこでオススメするのがこの「MARS II」。ところでイラクがクウェートに攻めこんだが、NAGI-P SOFTクウェート支社はだいじょうぶか……あつ電話だ。(ガチヤ)「こちらクウェート支社、砲弾が……うわっ!!(バリバリバリッ)ツー、ツー……」。

### プログラム確認用データ

使い方は  
45ページ

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>0Q7A  | 20>UXN9  | 30>UYnA  | 40>KTIA  |
| 50>UkcA  | 60>U3RA  | 70>A67A  | 80>eVr9  |
| 90>oAgA  | 100>AEAB | 110>UTWA | 120>0HmA |
| 130>efj9 | 140>ovJ8 | 150>UVm8 | 160>e7AA |
| 170>Ue79 | 180>Upu8 | 190>0M89 | 200>oqv7 |
| 210>e1b8 | 220>o1W8 | 230>KBc8 | 240>ePE7 |
| 250>ATP9 | 260>0s0A | 270>0Ax8 | 280>oU88 |
| 290>0am9 | 300>Ava9 | 310>eJj7 | 320>AQbA |
| 330>ejaA | 340>UDT9 | 350>U0rA | 360>0TMB |
| 370>oL49 | 380>A515 | 390>0HF6 | 400>o5X1 |





MSX2/2+ VRAM64K BY 山田和弘

フレイジ

ロード

## CRAZY ROAD'91

遊び方は40ページにあります

3ページ

## 注意

このプログラムではマシン語を使用しています。行90~160のマシン語データには、とくに注意して打ちこんでください。また、プログラムを走らせるまえに、念のためセーブしておいてください。

```

10 SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLEAR1000,&HAFF
F:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(70,100):PRINT#
1,"しはらく おまちなさい。":DEFSNGA-Z:H=45056!:D
EFUSR=H:FORB=1TO8:READZ$:FORC=1TO52:POKE
H,VAL("&H"+MID$(Z$,2*C-1,2)):H=H+1:NEXT
20 NEXT:FORB=0TO1:Z$="":READX$:FORC=1TO3
2:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+MID$(X$,C*2-1,2)))
:NEXT:SPRITE$(B)=Z$:Z$="":READX$:FORC=1T
O16:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+MID$(X$,C,1))):N
EXT:COLORSPRITE$(B)=Z$:NEXT:GOSUB180:CLS
30 GOSUB 190:PUTSPRITE1,(120,124):LINE(7
8,40)-(177,99),7,BF:COPY(78,0)-(177,41),
1TO(78,100):PSET(78,20):PRINT#1,"CRAZY R
OAD'91":PSET(80,160):PRINT#1,"SCORE:";S:
PSET(64,170):PRINT#1,"HI-SCORE:";T
40 PLAY"V13L204C03AL804D03GAB04C","S1M99
99L804GGAG05CDE4L4D04GO5C":PSET(48,190)
:PRINT#1,"PUSH SPACE TO START"
50 IFINKEY$<>" "THEN50
60 GOSUB190:GOSUB200:PSET(88,170):PRINT#
1,"READY...":PLAY"O4L4GRGRGRO5G2":GOSUB2
00:GOSUB190:PSET(110,170):PRINT#1,"GO!!"
:A=USR(0):SOUND6,31:SOUND7,47:SOUND9,16:
SOUND12,40:SOUND13,0:PUTSPRITE0,(120,124
):PSET(88,170):PRINT#1,"GAME OVER"
70 GOSUB180:S=PEEK(45643!)+256*PEEK(4564
4!):FORA=1TO999:NEXT:IFT<STHENT=S
80 SOUND7,56:PUTSPRITE0,(0,213):GOTO30
90 DATA 06AD21A0B136002310FB3A4BB2E603C2
8CB021A0B111F5B13E0006558612231310FA3E2A
3250B22176B1224EB22A4EB24E060021

```

```

100 DATA F5B1097E214AB286C64EFE9CD466B16
F26002262F52150B24E060021FF00092264F5214
E002266F5216300092268F5216400226A
110 DATA F5210100226CF53E00326FF53270F52
162F5DD219101CD5F01F3214EB2342150B23520A
116023A4BB2E60FFE07CA44B1FE0FCC3C
120 DATA B13A4AB2C626FE4DD03A4AB221F6B18
6324AB221A1B111A0B1015400EDB0CD69B1FE0AD
C2EB13E00CDD500CD1EB12A4BB223224B
130 DATA B22CC20AB0CB3CCB3CCB3CCA0AB025E
53E0132F6FADD213D01CD5F0121FF0022B3FCE16
C260022B5FC545D0100003E0732F2F33E
140 DATA 003202FBD021C900CD5F013E0032F6F
ADD213D01CD5F01C30AB0214AB2FE0720033535C
9FE03C03434C9CD69B1E603FE0330F73D
150 DATA 32F4B1C9CD5AB114CD4EB1C9CD4EB11
4CD5AB1C39DB03E331E07DD214D01CD5F01C93E1
11E06DD214D01CD5F01C93E9BC93A4DB2
160 DATA 47ED5FCB0880324DB2C900010203040
5060708090A0B0C0D0E0F1011121314151617191
B1D1F212325272A2D3033373B3F444B54
170 DATA 152A55AB55AB55AB6FBFFFFFFFFFFFF
F50A854AAD5FAFDFFFFFFFFFFFFFFFF,888888
8888899999,00000000003F4180FFFFFFFFF8F8FFFF
FE0000000000FC8219FFFF1F1FFFFFFFFF07,FFFF
FFFFF881E11
180 SETPAGE,1:RESTORE180:Y=0:FORB=1TO12:
M=BMOD2+2:READA:FORC=1TOA:LINE(0,Y)-(122
-Y,Y),M:LINE(123-Y,Y)-(132+Y,Y),5:LINE(1
33+Y,Y)-(255,Y),M:Y=Y+1:NEXT:NEXT:SETPAG
E,0:RETURN:DATA1,1,1,2,2,2,3,4,5,6,7,8
190 LINE(0,160)-(255,212),1,BF:RETURN
200 IFPLAY(0)=-1THEN200ELSERETURN

```

## 変数の意味

A.....汎用  
B.....ループ用  
H.....マシン語を書きこむアド  
レスが入る  
M.....野原の色  
S.....スコア  
T.....ハイスコア  
X\$.....スプライトパターンデ  
ータ読みこみ用  
Y.....ゲーム画面作成用  
Z\$.....スプライトパターン定  
義用 マシン語書きこみ用

## プログラム解説

10 画面初期化/マシン語領域

確保/変数型宣言/USR関数  
定義/マシン語書きこみ

20 スプライトパターン定義/  
スプライト面の色設定

30 ゲーム画面作成

40 効果音/メッセージ表示

50 スペースキー入力待ち

60 メッセージ表示/効果音/  
USR関数呼び出し→ゲームメ  
イン/効果音/メッセージ表示

70 得点計算/時間待ち/ハイ  
スコア更新

80 PSGレジスタ初期化/ス  
プライト消去/行30へ飛び

90~160 マシン語データ(行10  
で読みこみ)

170 スプライトパターン、色デ

ータ(行20で読みこみ)

80 背景作成サブ

90 メッセージ消去サブ

200 効果音終了待ちサブ

## マシン語解説

8HB0000~8HB0009

初期設定

8HB0004~8HB008B

道路の表示

8HB008C~8HB009C

野原の色を切り換える

8HB009D~8HB00A4

衝突判定処理

8HB00A5~8HB00C1

道路のスクロール処理

8HB00C2~8HB00C9

キー入力処理

8HB00CA~8HB00D0

得点増加処理

8HB00D1~8HB010D

地平線を下げる処理

8HB010E~8HB012D

キー入力サブ

8HB012E~8HB013B

乱数で道を作る

8HB013C~8HB0165

野原の色切り換えサブ

8HB0166~8HB0168

はみだし防止処理

8HB0169~8HB0175

乱数発生サブ

8HB0176~8HB019F

道路表示用データ



## ワークエリア

&HB1A0~&HB1F4  
道路のデータ  
&HB1F5~&HB249  
道路表示用データ  
&HB24A

車の道路中央からのずれ  
&HB24B~&HB24C  
得点(進んだ距離)  
&HB24D  
乱数用ワーク  
&HB24E~&HB250  
道路表示アドレスとカウンタ

## プログラム確認用データ

使い方は  
45ページ

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>oKX4  | 20>0vG4  | 30>fE93  | 40>vV01  |
| 50>XR10  | 60>SeL3  | 70>h9d0  | 80>vs30  |
| 90>KXQ1  | 100>0u01 | 110>LBU1 | 120>EdU1 |
| 130>KBT1 | 140>FqT1 | 150>VLV1 | 160>P1P1 |
| 170>LZo3 | 180>2at3 | 190>xZ50 | 200>AL30 |

プログラマから  
ひとこと

## こんなミジメな姿

【山田和弘】採用して頂いてどうもありがとうございます。このゲームはもと  
もと画面をいっぱい使って、他車とも競走できて、アクセル・ブレーキも  
ちゃんとついているはずなのですが、実際にプログラムを組んでみると、  
「遅い……」。そうして遊べる速さにもっていくために、あれを外し、これを  
外していくうちに、とうとうこんなミジメな姿になってしまったのであり  
ました。けど、おかげでプログラムもこのようにコンパクトになりましたの

で、どうも皆さん、気軽に打ちこ  
んで遊んでみてください。最後に  
唐突ですが、受験生の皆さん、プ  
レッシャーに負けず頑張れ！ 春  
はもうすぐそこだ！

## CRAZY ROAD '91



Programed by  
K. Yamada  
1991年 大塚生3期  
現在 大塚大生3期生  
現住所 奈良県生駒郡  
コ-ル JPJTLG  
(7-21 1991)

MSX MSX2/2+ RAM32K BY TTPM.CO SOFT WORKS

# ネイティガの悪魔

遊び方は41ページにあります

## 注意

このプログラムではマシン語を使用しています。また、ワーク  
エリアの書き換えもしているため、1文字ずつ確実に打ちこん  
でください。プログラムを打ちこみ終わったら、念のため、RUNするまえにセー  
ブして保存しておいてください。また、プログラム中でF1キーの内容を書き換え  
ています。これは、プログラムを途中で止めた場合、BGMをストップさせるため  
のものです。プログラムを中断したあとはF1キーでBGMを止めてください。

```

10 GOTO 2100
20 VPOKE 2328,208:FOR II=5 TO 9:LOCATE3,
II:PRINTSPC(12):NEXT:PRINT$"+ "SPC(144)
E$"+ ":RETURN
30 POKE J-89006,10+T:POKE J*4-8797,64-T*3
0-(T=2)*26:RETURN
40 FORI=0TO4:VPOKE 2304+I*4,209:NEXT:RET
URN
50 G!=G!+I+(G!+I-H!)*(G!+I>H!):RETURN
60 '—— SP PUT
70 S=NN*2:GOSUB20
80 T=(U(S+23)>0):FORJ=0TO1:FORI=0TO1:U=U
(S+J+22)*2:PUTSPRITEI+J*2,(120-T*(12-J*2
4),52-(T=0)*J*16),U(I+U),U+I:NEXT:NEXT
90 X$=CHR$(U(S+22)+88):A$=X$+"●まじろ":FF=
1:ON-(N<35)GOSUB800:RETURN
100 '—— LOOP
110 FOR I=0 TO 1:S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3
):W=(S=1)-(S=5):I=-(V+W<>0):ON-STRIG(0)G
OTO740:NEXT:VW=V+W*68:EV=V+W*26
120 EW=EV:IF VPEEK(6479+V*2+W*64)≠8<>3 T
HEN VW=0:GOTO 140
130 POKE-8674,VW-256*(VW<0):X=USR(X):E=E
+EV:EW=0
140 N=VPEEK(E+EW):IF N AND P<7 THEN180
150 IF (E+EW)*MF=3048 THEN N=36:GOTO180
160 OF=OF-(P=7):IF OFMOD10=9 AND P=7 THE
N N=15-(OF MOD20=9):VW=0ELSE110
170 '—— ENCUNT
180 BB=-(N>59):N=N-BB*59:TF=(N<7):NN=N:N
=N+(N>6)*6:C=99:DM=0

```

```

190 IF BB>0ANDRND(1)*9<7AND N<13THEN110
200 IF N<13 THEN U=USR6(0):GOSUB 720
210 RESTORE970:IF N>48 THEN I=10^(N-48):
A$="d.ええよ!けわとてけれなC えおぬお!Ed.$"+STR$(I)+
"お!!しくんうッ!!よかッ!!":GOSUB50:GOSUB800:VPOK
EE+EW,0:GOTO320
220 GOSUB70:A$=J$(NN):GOSUB800:IF N<13 T
HEN 350 ELSE T=30000:IF K<5 THEN T=10^K
230 I=10^(O-2):IF (N=26)*(O=K)*(G!>T)TH
EN O=K+1:G!=G!-T:V$=V$+J$(126+K):HH=1
240 IFN=29ANDKANDG!>ITHENH=20:G!=G!-I:PO
KE-8916,201:COLOR5:PLAY"S9M4000T200L4R10
6ABABAGGF+G05BB906C9D1R1":FORI=0TO1:I=1+
PLAY(0):NEXT:POKE-609,195:U=USR6(2):COLO
R15:FORI=0TO12:READA,B,A$:VPOKE2048+B*8,
A:NEXT
250 I=U(326+K):IF N=38 AND G!>I*100 THEN
G!=G!-I*100:I=354+K:U(I)=U(I)-(K>0):HH=1
260 IF N>11AND N<16 THEN T=0:FOR I=0TO-(
N>12):J=P:POKE-9083,23-J:GOSUB30:P=P+1:N
EXT:OF=OF+1:VW=0:VPOKEE+EW,0
270 IF N=30 THEN 760
280 IF (N=16)*K THEN 930
290 IF RC>0 AND O=5 AND N>16 AND N<23 TH
EN POKE -9083,24:RC=-1:A$="g.h およんちゆうつと
り!!さよあらさゆう!E_.さん!h'て!Eや!や!やりこわ!!E_.っB°
B°B°B°B°!Eg.あつ!Bあつ!Bいせ'んれ!ち'ちゆう!!":GOSUB
800:VPOKE3022,41
300 IF HH THEN HH=0:A$="ていつめ っらおんてい":GOS
UB800
310 VPOKE 2560+U(N+132),U(N+181)
320 TF=0:GOSUB710:IF ST THEN U=USR6(2)
330 GOSUB40:VW=-VW:EV=-EV:Y=(VW<>0):U=US
R4(X):ST=0:ON1-(VW=0)GOTO130,110
340 '—— FIGHT
350 L=222+N*8:C=U(L):C$="":DM=0:Z$=CHR$(
100+TF*3):D=U(L+4):ST=1:HS=H:LL=(N>8)

```





```

360 A$=V$:GOSUB 800:ON K GOTO 600:IF K=0
  THEN C$="つきほ。なおんこむわつワ!!E":IF OF AND N=
  9 OR RND(1)>.8 THEN 530 ELSE H=H+TF*(H-H
  S):GOTO320
370 K=K-2:OO=2^K:IF K>=0 THEN360
380 A$=J$(-TF*71)+"dね ゆいんか!" +STRING$(OO
,65):GOSUB800:DM=DM+OO-TF:RA=0:GOSUB720
390 IF N<>6 OR RC<1 OR(RND(1)>.3)*(RC=2)
  OR TF THEN 530
400 I=(RC=1):RA=C-DM-(RND(1)>.4ORI<0)+(-
  RND(1)*4-1+C-DM)*(RND(1)>.7ANDI=0):A$="g
  .えろなめ もよすれゆッ!"+"Cえろわ!" +STRING$(RA,65):G
  OSUB800:DM=DM+RA:GOSUB720:GOTO530
410 '—— あくまを おいだした
420 U=USR6(2):ST=0:A$="つきほ● えあのよよ!!":GO
  SUB800:ONMF GOTO510:IFC>=DMTHEN460
430 A$="さおさ °°かしかん?わつ」Cせんわはんな とよつさほよ!!":
  U=USR6(0):ST=1:GOSUB800:D=16:C=902:A$="
  a.っおんよ!BBBBへんよ!BBBBわきんろよ!BBBBきんろわ!!":VP
  OKE2307,3:VPOKE2311,12:VPOKE3100,30-TF*1
  2:IF RA THENA$=J$(73+RC):RC=2:GOSUB800
440 IFTFTHENH=HS:N=0:VPOKEE+EW,0:GOTO510
450 GOTO 530
460 VPOKEE+EW,NN+59
470 IF NN=9 AND RC=0 THEN J=0:T=2:GOSUB3
  0:A$="あもろしおよすん!!Cえろの わつせわ ちいわんレEg.とな?
  とおほな とうあ?Eg.ゆさよ!さつものよ!C°°んさロロEd.°°んさ?Eg
  .えろわほう● わつあつきる":GOSUB800:RC=1:VW=0:S=0:P
  OKE-9083,23:N=0:GOTO510
480 I=U(L+3)%(2^(C-DM)):A$=X$+" .てんいめっろおん
  てい!Eえろあ●ロロレE"+Z$+"の $"+STR$(I)+"いくてよ°!E"
  +Z$+" .もよろわ!!"+J$(-LL*(N+56)):VW=0:I=-I*(
  TF=0):GOSUB50
490 IF TF THEN VPOKE3100,43:GOTO440
500 IF N=1 AND BB=0 THEN FOR I=0 TO 6:U(
  69+I*2)=1:NEXT ELSEIF N=11THEN U(206)=43
510 GOSUB800:IF N=12 THEN MF=1:GOTO 260
  ELSE 310
520 '—— ひとの こうけき
530 I=0:BS="":IF N=2 THEN I=RND(1)*3+1:B
  $="C"+CHR$(I+83)+"の てんいんあ?"
540 A$=C$+J$(54+N)+B$+STRING$(D+2^I,66):
  C$="":H=H-D-2^I:GOSUB800:GOSUB710
550 IF OF THEN J=RND(1)*7:T=1:GOSUB 30
560 IF H>0 OR TF<>0 OR RND(1)<.7 OR OF<>
  0 THEN 360
570 '—— しんた
580 A$=J$(70):GOSUB800:I=G!#3:G!=G!-I:A$
  ="ええよ!えおめおんえたり!E"+STR$(I)+"あ!よよわ!!!Eわ?d
  め えたり!!Eええ!Bけろ!BE_ .とな めてりわさお!Ed.っわつエ
  3 ● とむてり けろあせん!E_ .っB°B°B°B°B°!BEQE_の °たこ
  °!Ed.ち'ちうつ!!":POKE-9450,0:CLS:VPOKE2304,
  208:FORI=0TO6999:NEXTI:GOTO2340
590 '—— しゅもん
600 T=0:GOSUB20:GOSUB730:IF T=0 THEN360
610 Z=USR5(0):I=354+Z:IF U(I)=0 THEN360
620 A$="a":FF=0:SI=I:GOSUB800:I=U(L+Z+(Z
  =7)):I=I+(Z=3)*(I-15):A$="つきほ。かおとあゆワ!!"
630 IF I=0ORD=16OR(Z>5ANDTF)THEN690
640 DM=-DM*(Z>2ANDZ<>5):U(SI)=U(SI)-1:J=
  (Z>5):C=-C*(Z<>5)
650 IF Z<4 THEN J=(Z=3):A$="つあつね °あろゆき"+
  MID$("おん●",1-J*2,2)+MID$("??"+STR$(I),4+
  (Z=2)*3,2)+J$(72-J):C=I-J*C:GOTO690
660 IF Z=4 THEN OO=3:GOTO380
670 T=(Z=6)*J:A$=CHR$(116+T-J)

```

```

680 IF Z>5 THEN FORI=0TO 3*T:POKE-8674,8
  -I-6*(I=1)+4*(T=0):POKE-9417,67:U=USR3(X
  +349-(I MOD 2)*2+136*(I>1)):NEXT:VPOKE E
  +EW-26,35+3*T:POKE-9417,31
690 GOSUB 800:GOTO 530
700 '—— STATUS
710 PRINT$"6$/ おかね $"G!" "E$"5$/ たいり
  ぐ";H+TF*(H-HS)" ":RETURN
720 PRINT$"4$/ あいての きす"DM" ":IF C-DM<=
  U(L+7) THEN RETURN420 ELSE RETURN
730 FORI=1TO8:K=U(354+I):J=(K>0):PRINTJ$
  (115-I*J);" ";CHR$(127);CHR$(32+J*31)+CH
  R$(-(64+K+(K-7)*(K>7))*J);" ";T=T-J:NE
  XT:RETURN
740 I=1:NEXT:VPOKE2328,208:PRINT$"$ "SP
  C(19)"しゅもん"SPC(12);:GOSUB730:PRINTSPC(1
  9)"ふき"SPC(122)E$", "":A$=MID$(V$,17):FF
  =0:GOSUB800:K=USR5(0):VW=0:EW=0:GOTO320
750 '—— ENDING
760 FORI=0TO2500:POKE-9450,15-I#200:NEXT
  I:VPOKE 2328,208:WIDTH19:POKE-9450,14
770 U=USR6(1):PRINT$") ":A$="つさかめねの ころ」
  はてはておんこおろふかほさ°レCて °ほのCあほつめCさつすな?き
  だよ° せいつしし":FF=0:GOSUB800:GOSUB790
780 CLS:VPOKE2304,208:FORI=0TO3:J$(I+128
  )="":NEXT:FORI=77TO190:PRINT$"8 "J$(I):
  FORJ=0TO1070:NEXT:NEXT:GOSUB790:CLS:V=15
  :POKE-9625,8:PRINT$")&"J$(76):FORI=0TO8
  000:POKE-9450,V-I#533:I=I+(I>7998):NEXT
  790 IF PEEK(-9444)=0 THEN RETURN ELSE790
800 '—— WORD PUT
810 I=USR2(0):IF A$="" THEN RETURN
820 ON FF GOSUB 20:FOR I=1TO LEN(A$):A=F
  NR(I):IF A>127OR A<64THEN A=A-(A>129)-(A
  =143):PRINTCHR$(A);:GOTO910
830 IFA=69THEN K=USR5(0):GOSUB20:GOTO910
840 IF A=64 THEN JM=0:FOR IM=0 TO 13:SOU
  ND 1,1:SOUND 0,RND(1)*99+99:VPOKE 2052,J
  M+15:JM=225-JM:NEXT:GOTO 910
850 IF A>69 THEN PRINTJ$(A+9);:GOTO 910
860 IF A=67 THEN PRINT:GOTO 910
870 T=A-64:AA=2051-TF*264:W=VPEEK(AA):FO
  RJ=0TO6:A=-((J MOD 4>1):SOUND7,48:ON T GO
  TO 880,890:SOUND7,56:FOR A=0 TO 99:SOUND
  0,70:SOUND 1,0:NEXT:J=12:NEXT:GOTO910
880 VPOKE2052,254+(J=6)*14:PUTSPRITE4,(1
  20-TF*12,40),1,A+24:GOTO900
890 VPOKE AA,W*A:IF TF=0 THEN VPOKE2062,
  251*A
900 SOUND6,32-J*5:NEXTJ
910 SOUND7,56:NEXT:A$="":K=0:IF FF THEN
  K=USR5(0):RETURN ELSE FF=1:RETURN
920 '—— RECORD
930 A$="ゆいあさ°よ 1 ● えしねJCむりてかの 0J":Z=K:G
  OSUB800:N=0:IF K=0 THEN 510
940 IFZ=1THENOPEN"N"FOROUTPUTAS#1:PRINT#
  1,O,G!,V$:CLOSE#1:A$="えろ°せん":GOTO510
950 OPEN"N"FORINPUTAS#1:INPUT#1,O,G!,V$:
  CLOSE#1:A$="てろ°んさ°せん":GOTO 2320
960 '—— CHR DATA
970 DATA 171,96,3F7F7E1D0FK03470F1F1F3F
980 DATA 251,113,FFBBFEEFFBFFDF7H1B041F
  151F5FEF0805C2DFG78790EG990E808B8BE7F80
  G3078FC1EE7,235,184,GC0A0D0A858AC54AA56A
  A56F8IFFFEFF7F1E1E0E03FFFFF7F3EJ00070F1F3
  F7F7F7F,94,104,EBCC0B78C35C095B

```

次ページへ続く











1620 DATA 1F0F02G02606BH3DIEA070F0E01C1  
CG0CSE3F1EECC0F1F1F101103F7F7F1F1F1F1F  
1630 DATA 3FGE0F0F010101H18FCA0FCF0E0C0C0  
G4A6F406F4A6F4F47086562GC0C0C03795  
1640 DATA BF0BDFCBFC78707676F1F78727060  
G101F10101018387F7F0F1F3F3F3FG6060  
1650 DATA E02020203878F89890F0808080GG04  
0F0E1C1C1C3E370F0808060F1F7FG08F808  
1660 DATA A8A808GF8FCE060GF8F8C0603G010  
3030301H070701ID8F0GF05050F0E0G4018  
1670 DATA 98F0K0705656703F4026167E0E0E06  
03CHE06070F0EE5F80GB337060202F7271F  
1680 DATA 38G1011830CF08070303070F0EGE8F4  
1818IE0FEFECCC8E0E0E0G112460F2F061  
1690 DATA 0EDF57DF57DEG784879H80GFE1F0F3  
E7CF7F7C0F1FFFEEK1F312020202213F  
1700 DATA 03MF0F8FBFFFC3CFFFFFE0G1070D0  
F0F07J60J0510CE5FDFDD8E010E0CK0F1F  
1710 DATA 38302020202074FBFDFE0F1D1F3FC0  
E060KB87070FAFABA9CC00462331F0B6D  
1720 DATA CE0C47737F3F0FA2502083066ECB8  
76F360CB0F8FCE4A048830191B0FCB6D  
1730 DATA 0F0C071B3F7F4F050A05A0B060FBBE  
70F663C49CFCF8E040A040350F843B602A  
1740 DATA G2010377A3D203F07G608060D07060  
G40807CF8D880GE0G3C0C0C0C0C0C0C0C0  
1750 DATA C0C080KE060T1F0F0F0F0EQFF87030  
303030303030301KS80C0F00101010101  
1760 DATA 010101J01030F7F  
1770 ' ——— WORD  
1780 DATA F,F,F,F,F,F,F,F,,,,,,,つきほ。すよおき っ  
ちゅゝねな!! おうすワ!!、めいゝしくゝね?Eさおめ せわとな?、とわさんお?  
けねMね● えせいかな?くさおよ!、つきほ。ろよのよ!てらちきねの 〇  
ねつろあ!Edくわ♡けたよなあさつ口口♥Eとワわなおよつ!カンおのワ!、ゝ  
N ちおほつ々K!! 〇しくつ♥Ed。ゆゑお!、ゝ。ほよつ!N!!Eb。  
えええあ とわなわあり わん?  
1790 DATA `、のっのっゝえあちあゝろ♥Ed。ほ〇んありねおウワ?EO  
ほねわて?ンれ?E。あうゝLEd。〇?E`。えせLEd。くンれワレTERてな  
おき〇〇〇〇〇ンさンつンおよゝ!口ふわけててこそおよゝお?E`。こるたおよゝね♥  
EPDてお!PDてお♥E`。ろゝさとおわ PDころつ PDと♥EEd。はうろレ  
E`なの PDねての 〇んほよつつきるレEM〇んおよとしさよき●っうつの  
あおわレEd。こっううれい!  
1800 DATA とわさんお?C1ーかれきしりC2ーかれき●てら〇んしC0ーも  
わり、BBEeあつちおんはつたおよつねしけんへけんへ!、BBEeろのめ」ふわ  
とめねきよつ っよつさめいゝろあ!、BBEeあつつろ カんよきうけんさJワ、B  
BeEめたおんねてんちほよ〇ワ!!、BBEeぬけまいてんワわ!!、BBEeEいゝ  
」さわせい ばは J  
1810 DATA ぽ。あもつもて なわみな ちくほしレE\_。せわなゆいさつ  
〇ねみせん!、えほうおん d?いせけく!Eえるおんほけてね d〇ん!!、〇んワあ  
さんワわ!!Hさてりし!E\_め えゆれけはン〇んせん!  
1820 DATA ろおね」てろ●おいはろ?E1ーT 10 2ーU  
1s 3ーV 10s 4ーW 1ssC5ーi 300000  
1830 DATA 〇るおん Hしりお!!、っろきころせいRし、かへわら  
ゆいかわの 1 つんしおん ちゆこなゆら 10のんあ ころつやかほしレ えてほらな  
とりワ?C0ーもむりC1ーてほり  
1840 DATA 〇んさンつとなゆらJE`。せわとけてとあろ♥PDRロひおん  
おんRE\_。とわJ PDての??E。っろろとわつんめとあ K!E\_。てなおき  
つくきいJよ!E\_。ええゝろわん!!Eわつん!!Eなつ!!Eらあ!!E  
Rわ? さわてんリJとあ!Ed。お。あてて あいとよつ!!E\_。RERせるめせ  
いさンおとレE\_。qEd。QE`。PD!PD!PD!  
1850 DATA\_の ふんよせいねいへゝ やるほさ〇LEとわつんめ `こほお  
んまちおよておロし、\_。ろさね あにほな きまきおん とほくてよ!Eぼよ  
〇き くさおよわ!!Cさんあかわ っくつんおろ!、LIST〇あさんワて へい  
らちなゆらのんよすほしレ、えせなありもちの 〇んろン?Eけねさほな \_とわ  
つCあとあせん、g。えワあ」 ンさつわつ!  
1860 DATA a。きせワ!はてんあむなッ〇んろレ、a。ほ。 はてら。 〇  
しくすん!!Eせたほの ほ〇んおと?Q

1870 DATA となね さやめわなとこり?E1-きんこ 1sC2-Uきんこ 1sC3-Uう 1sC4-のら 3sCRほ°んつりせんE5-つんし 2sC6-いな 2ssC7-さみ 250sCRこつゝてるな とこり?  
1880 DATA \_。せろよ!!いなゐBERせよ!ゐゐBERせよ!ゐBERせよ?Eええ!dゆ!かきんじEねEゆて おぬ● はれよ!わつんとさやめわてもよ● もよつりねさおゆ!Q, つこす!つこすRER?Eとわさお?Eけねこかねさほな たわへんちすわね °およおつりよさあわつんとEてえるり つこす● こおんさてりね JEか°ねのほなめつ°ねJおよCけよたな°んよつり!!  
1890 DATA d.かやいおあ GEf, d. \_ね ふんよいGEf, d. Jね ふもGEf, d. Z GEf, d. ねいも GEf, d. \_ GEf, d. c GEf  
1900 DATA えさね GEf, Y. \_ね けんすんわつんつりし, Z. てる● おいおあ?, C. けけおよ °んすつ! , 羊. ろ°さ さわ°んま°あRし, J. あせおんさあわつん つさ° きりゆいなし, え. けけの ^Kし, c. さやめわの あおおんおと?ゐゐゐ, けゆねきなね \_。 すんあけ● のうー!  
1910 DATA つきほ. おうすつ!!Bおうすつ!!BE` . かおつ!!Ed. <んふ!はてらさわ°んつ! , a. °ねみ!あよけCきるゆ!>!Bと! , \_。もほあ● いささたおり! <んへくんへよ!! , ` . えていこほ°ろ°さの <よけわさとあろよ!!  
1920 DATA E\_。つきほな ちおほよつさめい°!もるもるEてて●°ねみせんし, E` . ろ°さ● ちるつよ°よ Sつんさ?Eのもきちるつよつゆ! , けゆねきなね, d. いよ!Ed. いえつさじつ!Edの °える°し, aね けいくんか!! AE, Cなと° C°んく おあひこす°  
1930 DATA g. う°?えさたお°んむとね?EせつとよせつてあうゆつBB, g. つの もよたよ°つ! C ろうろつろつ!!BB  
1940 DATA えさばあ, \_ゆきつ° ---° わけん° た, -, さおさ ひ°らてめーけたな一かちんおとあ , よさあおんろ, わわさお, みしむ, さんお, つんし, つんつし , はつゆいさおき, ざ°さ°ため, まわさ, www, ろよのよの , 口口, DMCHMF, めねのんねへいたゆい, てくてくんゆねあ, あおらねへんわへんら, すわさやねはよつ, つきほ  
1950 DATA うあふあ, ひんかも, さくあさやい, さわ°んはて, °んあざんわ, もてんも, えいこほ, えいさんち, およけあかさ, えいこほ, さやめわも, やいさお, いよ きんきつよ口, °んるめーあとあ口ロシ  
1960 DATA わつせわ, さんつたわ, あおんきんら, -----, "0, きんこ", "1, ひきんこ", "2, ひう---", "3, のら---", "4, つんし-", "5, いな---", "6, さみ---", -----, //, つあつ●-さどす°  
1970 DATA つきほな-もてんも●-°つこす° , つきほな-えれれ●-ちきよす°, "B3, T", "B4, U", "B5, V", "B6, h-----"  
1980 DATA , , , , , RSQEE, , , , QQS, FQLD-CDRHFM, L TRHB, QQNFQQLLDC, , AX-HJTRGH-SNFN, , , , CDUD KNOLDMS, , RGHMXQ-SNFN'Uうら( , , ;D=DLFUS-GQ KS8827, ----RNESVQDQD-DPTHQ, , , QQDRDMSDC, , AX, , , ILSOL-BN-RNES-VNQJR, , , -----088/  
1990 '----- U(N) DATA  
2000 DATA 55,718,0,10000,3,0,1,10, 14,4,0,300,0,0,1,3, 384,0,0,4000,4,1,0,2, 0,15,0,1500,2,0,0,3, 219,0,52,15000,4,0,0,7, 6,99,0,100,1,0,0,2, 14,99,4,600,3,0,0,7, 216,1,0,2000,1,0,0,1,17,0,0,0,1,0,0,2  
2010 DATA 33,999,1,0,1,1,0,3, 1,0,0,1,7,0,0,1, 99,0,0,-9000,5,0,0,1  
2020 DATA 400,1,1,1,3,2,200,250,0, 12,32  
2030 DATA 1,242,2,478,3,314,5,197,6,517,7,247,8,505,9,211  
2040 DATA 10,624,11,153,11,178,12,563,12,589,13,296,13,657,14,233,22,488  
2050 DATA 30,540,30,579,35,343,39,40,42,264,43,183,45,284,46,659,47,516,48,134,49,487,50,486,51,462,52,539,52,72,53,490  
2060 DATA 54,205,55,637,55,86,56,190,56,428,57,274,57,299,57,264,57,42,57,121,57,183,58,426,58,348,58,154,57,467,7,307  
2070 DATA 8,157,8,636,10,215,10,240,10,292,10,343,9,298,12,174,13,401,13,99  
2080 '----- FIRST -----  
2090 READ A\$:POKE &HDE22,V:A\$=USR9(A\$):RETURN



```

2100 CLEAR1800,&HD7772:A$=""3A63F6FE022AF8
F720042220DEC946235E23562A20DE1A13FE4738
0DC5D64647AFCDDBC710FA1181CD630FE113802
D607878787874F1A13D630FE113802D60781CDBC
D70510CF18C14F3A2ADEB77920037723C9CD4D00
23C9"
2110 FORI=0TO089:POKEI+&HD773,VAL("&H"+MI
D$(A$,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR9=&HD773
2120 DEFINTA=2::KEYOFF:POKE-3132,9:POKE-3
36,8:SCREEN1,2,0:COLOR15,0,0:WIDTH18:DE
FUSR5=&HD998:E$=CHR$(27)+"Y":A=&HDA1B:DE
FUSR6=A:DEFUSR7=A+240:DEFUSR2=342
2130 DIMU(362)::DEFFNN$(I)=MID$(A$,I,2)::D
EFFNR(I)=ASC(MID$(A$,I,1)):POKE-609,201
2140 V=1:FORI=0TO12:READC,N:A=USR9(N*8):
VPOKE2048+A#64,C:GOSUB2090:NEXT
2150 PRINT$+CHR$(34)"'ト百"E$"#&+万+万"E$
"$&+万+万"E$"%$++ト百$万+一"E$"&$""""""""E
$"'#ネイティカ'の あくま 、ロ、\、□□□、\、ロ、\ ト
ハト百千ハト十ト ト ト百万万百一ト"SPC(11)"トト
ト"E$"- LTPM;CO SQFT WORKS"E$"/%1 9 9 0
2160 V=0:A=&HD9D7:DEFUSR=A+443:DEFUSR1=A
:DEFUSR3=A+366:J=USR9(A):FOR I=0 TO 28:G
OSUB2090:NEXT:U=USR1(0):J=USR9(&HD998)
2170 FOR I=0 TO 11:GOSUB2090:NEXT
2180 DEFUSR8=&HDCF:E=USR8(0)
2190 DEFFNN(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):A=
&HD7CC:FOR I=0 TO 5:READ A$:FOR J=1 TO L
EN(A$):D=ASC(MID$(A$,J,1)):IF D>62 THEN
POKE A,105-D:A=A+1:GOTO2210
2200 POKE A,D:A=A+1:FOR T=0TO-(D=62):POK
E A,FNN(J+1):A=A+1:J=J+2:NEXT
2210 NEXT:NEXT:KEY1,CHR$(21)+"GOTO2350"+
CHR$(13)
2220 FORI=0TO5:POKE-8674,8-(I>2)*5:U=USR
3(VAL("&H"+MID$("1E3E25461F761E3C25441F7
4","I*4+1,4"))):NEXT:POKE-9417,31
2230 FORI=2TO116:U(I)=VAL("&H"+MID$("B2F
2E4EFFABCB5EFF5B5B5192939495969102030405
060B0700090708088888870A0A0A0A0A0A071905
0203040607410705020309090B02760","I-1,1))
:NEXT

```

## 変数の意味

※おもな変数のみ

## プログラム解説

## 10 行2100に飛ぶ

●初期設定時

&HD773~&HD7CB  
文字データをメモリ、VRAM  
に書きこむ







# スーパー Beginners'

## 講座

### 第3回

超初心者

MSXの電源を入れて、はじめに出てくる画面しか知らない人たちのために、今回の講座では、MSXの画面についてちょこっと紹介しておこう。

## 2つのテキスト画面

MSXには、2つのテキスト画面というのがある。

電源を入れてしばらくすると、カーソルが出て文字を打てる画面がそうだ。

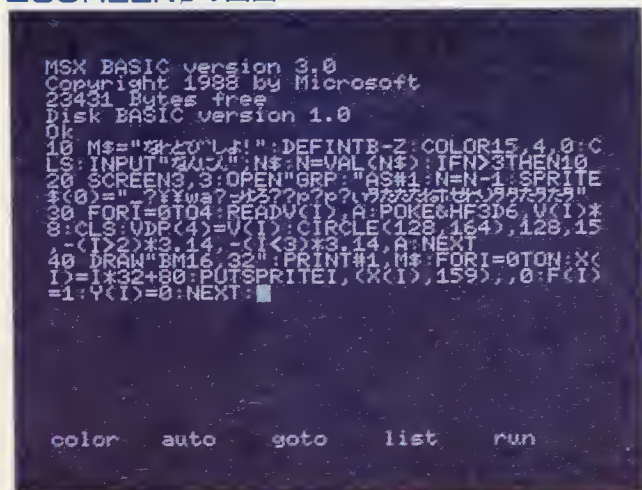
テキスト画面というのは、ふつうはプログラムを打ちこんだりするのに使う画面で、キーボードから入力した文字が、カーソルの位置に表示されていく。

じつはこのプログラムの入力などに使われるテキスト画面には2種類あるのだ。

### ■2つのテキスト画面

2種類のテキスト画面のうち、プログラムの打ちこみに適しているのがSCREEN0の画面だ。

### ■SCREEN0の画面



●SCREEN0 (WIDTH40、40字モード)の初期画面で、今月のファンダムに掲載されている「なわとびしよ/」を打ちこむ。リストとおなじ字づめなので打ちこみやすい

もうひとつのテキスト画面はSCREEN1の画面で、こちらのほうは、おもにゲーム画面として使われることが多い。

SCREEN0とSCREEN1では、おなじテキスト画面だというのに、まるで性格がちがうので、2つのテキスト画面の性格や使われ方を、知っておく必要があるだろう。

### ■プログラムの打ちこみによく使われるSCREEN0

SCREEN0は、1行に表示できる文字数が多いことから、プログラムの打ちこみなどに使われることが多い。

じつはSCREEN0にも2つのモードがあって、見た目に

はっきりちがうのだ。

あとで詳しく説明するが、ふつうはSCREEN0の40字モードを使うのだが、MSX2以上の機種にはもうひとつ、80字モードというのがある。

これは画面に表示される文字が小さくなるので、目のわるい人やビデオ入力なんかの人にはおすすめできない。

どちらにしても、SCREEN0には文字を打ちこむ以外、これといった機能もないので、プログラムを打ちこむ画面と想っていればいだろう。

### ■ゲームの舞台として活躍するSCREEN1

それに対してSCREEN1では、スプライトの表示や文字のブロック単位での色付けなど、いろいろできておもしろい。

### ■SCREEN1の画面



●SCREEN1でおなじく「なわとびしよ/」を打ちこむ。字づめもちがうし、文字と文字とのあいだが開いているので見にくく、ミスしやすい。ただし、ひらがななどは見やすい



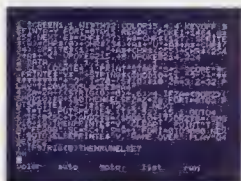
## SCREEN0で打ちこむ

SCREEN0の画面は、1行に表示できる文字数が多いのが特長だが、表示できる文字数を多くするために、1文字あたりの幅を狭くしている。

そのため、文字の右側が少し欠けていて、ひらがなやグラフィックキャラクタが見にくくなってしまうのが難点だ。

ためにキーボードから、SCREEN0と打ちこんで実行したあと、ひらがななどの文字を打ちこんでみるといい。

また、SCREEN0には1行に表示できる文字数によって2つのモードがあり、ひとつは



短めの画面ならリストを全部表示できる

40字モード、もうひとつが80字モードとなっている。

40字モードと80字モードは、おなじSCREEN0でもまったくちがう画面と考えたほうがいい。

2つのモードの切り換えは、WIDTH命令によっておこなわれる。

ようするに、WIDTHのあとにくる数字が1行に表示できる文字数になっていて、この部分の数字が40以下なら40字モードとなり、41から80までが80字モードになるのだ。

ただし、80字モードはMSX2以上でないといけないので、注意する必要がある。

ファンダムに掲載されているプログラムは、1行の文字数が40字になっているので、40字モードで打ちこみをするをおすすめする。

## SCREEN1であそぶ

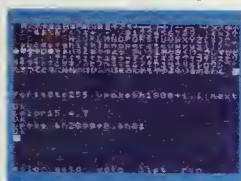
SCREEN1がなぜゲームなどの画面として使われるか、その理由を紹介すると、

- ①スプライトが使える
- ②8文字ごとに色を付けられる

となるだろう。どちらもSCREEN0にはない機能だが、①の機能ははやく覚えてほしいもので、②のほうは少々くわしいの知識が必要になるものだ。

### 手軽に使えるスプライト

①のスプライト機能というのは、とても不思議なもので、スプライトのことを説明するだけで2ページや3ページは必要になってしまうほどだ。



8文字単位での色付けが可能なのも特徴だ

ここでは紹介をするだけで説明はしないので、まずはマニュアルのSPRITEや、PUTSPRITEの項目をよく読んでおこう。

### ■8文字ごとに色をつける

ファンダムのプログラムを打ちこんで遊んだあと、CTRLキーとSTOPキーをいっしょに押すとプログラムが停止する。

そのとき、画面がごちゃごちゃして、なにか文字を打ちこんでもうましくないときがあるだろう。

そういうとき、たいていはSCREEN1の画面になっていて、文字の形や色が変わっているのだ。

ここまで読んで、スプライトや文字の色付けに興味を持てたろうか?

興味がある人は、下のSCREEN1の魅力を読むといい。

## SCREEN1の魅力

ここを読む人は、あるていどSCREEN1の魅力を知っている人だと思う。

ここでは、はじめてその魅力を知った人たちに、雰囲気を感じてもらおうと思っている。

### ■スプライトの魅力

いきなりだが、SCREEN1, 1

を実行しよう。

SCREEN1のあとにくる数字はスプライトのモードを指定するもので、0~3の4種類ある。

ここでは8×8ドットの2倍表示にしている。つぎに、SPRITE\$(0)=STRING\$(8, 255)と打ちこんでほしい。

これでスプライトの形が決まった(ここでは四角を設定しているが、スプライトの形を設定する方法はここでは触れない)。

形をきめたら、つぎの命令でスプライトを表示する。

PUTSPRITE0, (120, 100), 8, 0

画面の中央付近に、赤い四角形が表示されたら成功だ。

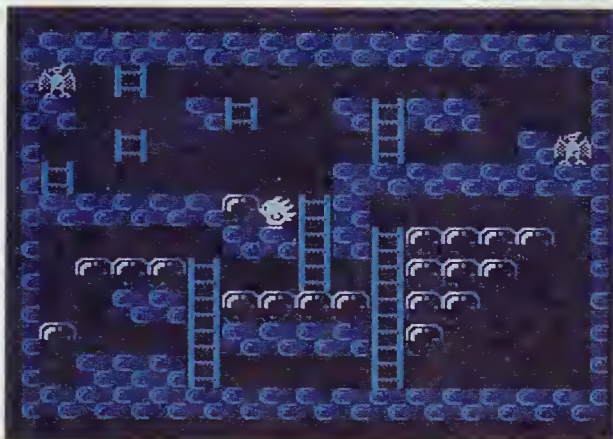
これのどこが魅力かというと、

CLSしても消えないし、カッコのなかの数値(座標)を変えるとスプライトが動き、座標のあとの数値(ここでは8)を0から15の範囲で変えれば、スプライトの色もそれに応じた色に変わるのだ。

ただの四角が動いたところ、あまりおもしろいものではない。

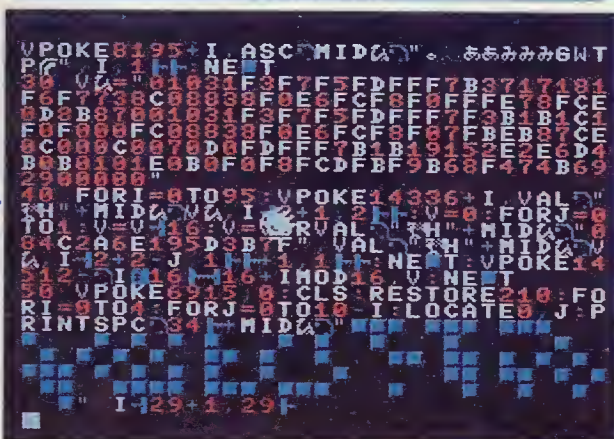
そこでスプライトのパターン定義のやり方を次回の講座で教えることにしよう。

## ゲーム画面



ファンダムに掲載された「ICE MAN」を打ちこんで遊んでいるところ。じつはこの画面はSCREEN1で、ファンダムでよくゲームに利用されている例のひとつ

## すぐあとのLIST



「ICE MAN」を途中でCTRL+STOPしたあと、LISTを実行している画面。リストの文字が、変になっているのわかる。SCREEN1の大きな特徴だ



# FM音楽館



今回はですねえ、長めの作品を取り上げたものだから3つしか入りませんでした。特に最後の『Variation on the KANON』はまるまる2ページがリストになっていていやはやなんだけど、美しいですから許してもらおう。力作は歓迎しよう、という姿勢でおるわけです、はい。

■楽評：よっちゃん

## さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなります。そのかわり、聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、

かなり使えるおまじないです。今回は3本すべてに唱えておきましたので、試してみてください。でも、本当は3本ともいい曲ばかりなので、最初から打ちこむつもりでいたほうが、いいのですけどね。完成したときの感動が違いますから……。

## SNOW FALLS

埼玉県・GAN☆Pの作品

いやー、この季節にふさわしいちょっとロマンチックな3拍子のオリジナル曲です。雪が降ってきて窓ガラスに六角形の結晶ができていく、なーんちって。

東京はしかし、記録的な暖かさで現在12月に入ってもいっこうに気温が下がらない。街全体にエアコンが効いてるみたいで、ちょっと気味が悪いなあ。

```

10 '——— SNOW FALLS
20 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
30 '——— Composed by GANP
40 DIMA$(15):FORS=0T015:READA$:A$(S)=VAL
  ("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A$,063)
50 DATA 4F56,4349,2D45,204E,0,10,0,0,544
  1,23A3,0,0,8062,5761,0,0:CLEAR1200
60 DEFSTRA-W:SOUND7,&B110001:SOUND6,0:T=
  "T180":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
70 POKE&HFA7C,&H2D:POKE&HFA8C,&H2D:POKE&
  HFAAC,&H2D:R="R16"
80 PLAY#2,"LY32,3203Q4V7>","LY33,3203Q4V
  6>","016V4L","016V3L","063L8VQ7<","063L8
  V5<","02V3LY38,32Q3>","04L8Q5Y39,32V6>>"
  ,"04L8Q5Y40,32V4>>"
90 '——— MML Data
100 A1="DFA>CDED2<BG2B A2GA2>CD<BGE2."
110 A2="DFA>CDED2<BG2B A2B>C8<B8AGA1."
```

```

120 A=">EC<A>E.C8<A8>E8D<BG>D4.<B8G8>D8<
  ":A3=A+>>C<AF>C.<A8F8>C8<B2B8>C8<B2."
130 A4="A2B4>C2<G4":B4="E2G4A2E4"
140 A5="RA8G8ARA8G8A":A5=A5+A5+A5+A5
150 B1="<A>DFAB>C<B2GE2G E2EE2ABGE<B2.>"
160 B2="<A>DFAB>C<B2GE2G E2GA8G8FEE1."
170 B=">C<AF>C.<A8F8>C8<BGE8B4.G8E8B8":B3
  =B+"AFDA.F8D8F8G2G8G8G2."
180 B5="RE8E8ERE8E8E":B5=B5+B5+B5+B5
190 C1="RA2RG2RA2RG2 RA2RA2>D<BGE2D"
200 C2="RA2RG2RA2RB2 RA2RB2A>CD<A2."
210 C=">E2.E.E8<A8>E8D2.D.D8<G8>D8<":C3=
  C+>C2.C.C8<F8>C8<B2EB2."
220 C4="RA2RG2":D4="DF2DE2"
230 D1="DF2CE2DF2CE2 DF2CE2BGE<B2B>"
240 D2="DF2CE2DF2EG2 DF2DG2FABE2."
250 D=">C2.C.C.<B2.B.B.":D3=D+>A2.A.A8D8
  A8G2CG2."
260 E1="D4AR8GAC4GR8FGD4AR8GAC4GR8FG D4A
  R8GAD4AR8GA>DR8<BR8GR8E4AED."
270 E2="D4AR8GAC4GR8FGD4AR8GAE4BR8AB D4A
  R8GAE4BR8ABA4>C<A>D4<A2&A."
280 E="E4AR8GAE4AR8A4 D4GR8FGD4GR8G4":E3
  =E+>C4FR8EFC4FR8F4 <B4>BR8AB<B4>BR8B8."
290 E4="D4AR8GAD4GR8FG16"
300 H1="AB>CDE4.CD4<B4>C4.D<BGA2. A2.>C4
  .<BA>DE2.DC<B>C<BG16"
310 H2="A2.>C<BABAGA1>CD<BGA4>DE<BGA4>CD
  EF#G4.F#EDE4F#4G8."
320 H3="A2.B2G4A2.B2G4AGF#GF#EF#EDC<G>DE
  2.D2<BG16"
330 H4="AEGDAEAE8EGDAEB4>C4<B4.>C<BGA2G4
  AB>CDE2<A2&A4."
340 F1=R+E1:F2=R+E2:F3=R+E3:F4=R+E4:I1=R
  +H1:I2=R+H2:I3=R+H3:I4=R+H4
350 '——— Play
360 PLAY#2,"",",",C4,D4,E4,F4,C4
370 FORY=2T01STEP-1:FORX=1T0Y
380 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,C1
390 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,C2:NEXT
400 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,C3
410 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,C3:IFY=1THE
  NNEXT:GOTO430
```



```
420 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,C4:NEXT
430 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,C1,H1,I1
440 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,C2,H2,I2
450 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,C1,H3,I3
460 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,C2,H4,I4
470 PLAY#2,A5,B5,C2,D2,E2,F2,C2
480 GOTO370
```

**確認用データ(使い方は45ページ)**

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>4R50  | 20>5440  | 30>f2A0  | 40>imZ0  |
| 50>GUU0  | 60>QUP0  | 70>jZC0  | 80>pUL2  |
| 90>Yp40  | 100>Jt90 | 110>LL90 | 120>FXm0 |
| 130>VL70 | 140>xXd0 | 150>88B0 | 160>Sv90 |
| 170>72Z0 | 180>H4E0 | 190>KB90 | 200>fs80 |
| 210>j3Y0 | 220>vD50 | 230>pr80 | 240>Dg70 |
| 250>VgI0 | 260>RJc0 | 270>UGY0 | 280>MJq0 |
| 290>3240 | 300>c6R0 | 310>5SP0 | 320>6LH0 |
| 330>0cM0 | 340>Sv01 | 350>Xn20 | 360>dM40 |
| 370>uh40 | 380>JS40 | 390>Qp50 | 400>FW40 |
| 410>u9F0 | 420>us50 | 430>d070 | 440>L370 |
| 450>x270 | 460>F570 | 470>FV40 | 480>V800 |

## The Phone called from India

ソウル・AMAVOLFの作品

大韓民国はソウルのAMAV  
OLFくん(24歳・大学生)から  
投稿作が届きました。聴いてみ  
ると、ふーん、ちょっとセンス  
が違ってておもしろい。インド

から電話がかかってくるというシチュエーションなんだけど、インド風というよりは韓国風のニュアンスを感じます。この連載も国際化してきた。

```

10 PRINT "The Phone called from India"
>"
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1):CALLBGM(1)
30 A$="T85V15L6406@21R2BGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGR2":B$="T120@2503B32<G64R4"
40 FOR J=0 TO 1:PLAY#2,A$,A$:NEXT J:PLAY#2,B$,B$
50 CALLPLAY(0,A):IF A THEN 50 ELSE DIM M$(67):GOSUB 120
60 CALLVOICE(@5,@10,@8,@2):A$="T120L16":PLAY#2,A$,A$,A$,A$,"T120V8@A15":PLAY#2,"V1505","V1005","V1004","V1205",""
70 READ A$:IF A$="*" THEN C=21:GOTO 100 ELSE IF A$="**" THEN M$(A)="@24":M$(A+21)="@33":C=22:GOTO 100
80 IF A$="***" THEN 110
90 READ B:C=VAL(A$):A=C:IF B=0 THEN RH$=" " ELSE RH$=R$
100 PLAY#2,M$(A),M$(C+42),M$(B),M$(A+21),RH$:GOTO 70
110 CALLPLAY(0,A):IF A THEN 110 ELSE FOR I=1 TO 0 STEP -1:FOR J=255 TO 0 STEP -4:SOUND 0,J:SOUND 1,I:SOUND 8,15:NEXT J,I:END
120 '
130 R$="V8@A15H16H16S!8H16H16S!8BH16B!H16BH!H16B!H16BSH16B!S!H16C!M!S!8"
140 M$(0)="R1":M$(1)="C1":M$(2)="D1":M$(3)="E1":M$(4)="F1"
150 M$(5)="CCCCC+C+C+C+DDDEEEEE":M$(6)="EEDE8.EEDE8.E+EE+E":M$(7)="EEEEDDDEEEEC"
CC"

```

```

170 M$(8) = "DDED8.CCDE8.E+EE+E":M$(9) = "AAABBBB>>CCCCDDDD":M$(10) = "EEEEV14EEEEV13EEEEV12EEEE"
170 M$(11) = "CCCCC+C+C+C+DDDEEEEE":M$(12) = "EEDEEEEEEEEE+EE+E":M$(13) = "CCCCC+C+C+C+DDDEEEEE":M$(14) = "EEEEDDDEEECCCC"
180 M$(15) = "DDEDDDCCDEEEEE+EE+EL16":M$(16) = "L804AABBO5CCDDL16":M$(17) = "EEEEEEEEEEEEE+EE+ECCCC8R8"
190 M$(18) = "V11EEEEV10EEEEV9EEEEV8EEEE":M$(19) = "V7EEEEV6EEEEV5EEEEV4EEEE":M$(20) = "V3EEEEV2EEEEV1EEEEEEEEV15"
200 M$(21) = "R1":M$(22) = "C1":M$(23) = "D1":M$(24) = "E1":M$(25) = "F1"
210 M$(26) = "L4CC+DEL16":M$(27) = "E8DE4&E16DE8.E+EE+E":M$(28) = "L4EDECL16":M$(29) = "D8ED8.C8DE8.E+EE+E"
220 M$(30) = "L404ABO5CDL16":M$(31) = "EEEEV14EEEEV13EEEEV12EEEE":M$(32) = "CCCCC+C+C+C+DDDEEEEE":M$(33) = "EEDEEEEEEEEE+EE+E"
230 M$(34) = "L8CCC+C+DDEL16":M$(35) = "EEEDDDDEEECCCC":M$(36) = "DDEDDDCCDEEEEE+EE+EL16":M$(37) = "04A4B405C4D4":M$(38) = "EEDEEEEEEEEE+EE+ECCCC8R8"
240 M$(39) = "V11EEEEV10EEEEV9EEEEV8EEEE":M$(40) = "V7EEEEV6EEEEV5EEEEV4EEEE":M$(41) = "V3EEEEV2EEEEV1EEEEEEEEV15":M$(42) = "R1"
250 M$(43) = "04AAA8AAA8AAAAAAA8":M$(44) = "04BBB8BBB8BBB8BBB8":M$(45) = "05CCC8CCC8CCCCC8":M$(46) = "05DDD8DD8DDDDDD8"
260 M$(47) = "L8CCC+C+DDEL16":M$(48) = "EED8.EE<AAAAGFE8":M$(49) = "L8EEDDEECCL16":M$(50) = "DDED8.CC<AAAAGFE8":M$(51) = "L804AABBO5CCDDL16"
270 M$(52) = "EEEEV14EEEEV13EEEEV12EEEE":M$(53) = "CCCCC+C+C+C+DDDEEEEE":M$(54) = "EEDEEEEEEEEE+EE+E":M$(55) = "R1":M$(56) = "EEEDDD<AAAAGFE8"
280 M$(57) = "DDEDDDCCDEEEEE+EE+EL16":M$(58) = "L8<AABBL16AAAAGFE8":M$(59) = "EEEEEEEEEEEE+EE+ECCCC8R8":M$(60) = "EEEEEEEEV9EEEV8EEEE"
290 M$(61) = "V7EEEEV6EEEEV5EEEEV4EEEE":M$(62) = "V3EEEEV2EEEEV15<AAAAGFE8":M$(63) = "04BBB8BBB8AAAAGFE8":M$(64) = "04R2AAAAGFE8"
300 M$(65) = "a005L8R16CCC+C+DDEL16E04a8":M$(66) = "CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC8R8":M$(67) = "CCCCCCCCCCCCCCCC"
310 RETURN
320 DATA 0,67,0,67,1,67,2,2,3,3,4,4,2,2,3,3,*,0,67,*,5,67,6,67,5,67,6,67,7,67,6,67,7,67,8,67,7,67,9,67,6,67,6,67,10,67,18,67,19,67,20,67,11,67,12,67,13,65,12,67,14,14,12,67,14,14,15,67,14,67,16,67,12,0,12,21,17,66,***

```

**確認用データ(使い方は45ページ)**

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>8nE0  | 20>DW50  | 30>8hu0  | 40>Ca90  |
| 50>6AC0  | 60>NoH1  | 70>xP11  | 80>xL20  |
| 90>54L0  | 100>YBF0 | 110>ZqC1 | 120>oJ00 |
| 130>Unc0 | 140>XFQ0 | 150>TEW0 | 160>ds91 |
| 170>7Ar1 | 180>HTF1 | 190>k8e1 | 200>xaT0 |
| 210>jdG1 | 220>hgv1 | 230>XQn2 | 240>Yo32 |
| 250>gMo1 | 260>1vU2 | 270>53b2 | 280>xSL2 |
| 290>oj62 | 300>MrK1 | 310>M200 | 320>eu45 |







MSX2+、ターボRやFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。以下のことを書いた手紙をそえてください。①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号②タイトル③プログラムを完成したときに参考にしたもの④FM音楽館の感想やいたこと。また、プログラムにはBEM以外に小文字のアルファベットは使わないでください。盗作(すでにプログラムとしてあるものや二重投稿は厳禁。あて先は〒100-5東京都港区新橋4-10-17 TIM MSX・FAN編集部)FM音楽館係まで。採用者には当社規定の原稿料をさしあげています。

```
<<F>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>DGB<A>EA>C<<E>
EGB<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D"
670 G5$="<L2C>GAEF>C<FG"
680 G6$="<L8>CG>CE<<G>DGB<A>EA>C<EGB>E<<F>
>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D"
690 G7$="<CG>CE<<G>GB>D<A>EA>C<<E>EGB<F>
>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>GB>
D<A>EA>C<<E>EGB"
700 G8$="<F>FA>C<CEG>C<<F>DA>C<<G>DGBCG>
CE<<G>GB>D<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<CFG>C<<F>
>FA>C<<G>GB>D<CG>CE<<G>GB>D<A>EA>C<<E>
EG>C<<F>CFACEG>C"
710 G9$="<F>DA>C<<G>DGBCG>CE<<G>GB>D<A>
>EA>C<<E>EGB<F>CFACEG>C<<F>FA>C<<G>DGBCG>
>CE<<G>GB>D"
720 GA$="<A>EA>C<<E>EG>C<<F>FA>C<CEG>C<
>FA>C<<D>DGBCG>E<<G>DGB<A>EA>C<<E>EG>
C<<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>DGBCG>CE<<G>D
GB<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<CEG>C<<F>FA>C<<G>
>DGBCG>CE<<G>DGB<A>EA>C<<E>EGB<F>FA>C<<E>
>EG>C<<D>FA>C<<G>DGBCG1&C1"
730 '
740 H0$="V3R16"+G$+"4.V6"
750 '
760 I0$="L203V9R2R2R2R2R2R2R2R2C<GAEFEGF>
>C<GAEFEGFV2"
770 I1$="R16"+G1$+Z$
780 I2$="&C16"+G2$+Z$
790 I3$="B16"+G3$+Z$
800 I4$="&D16"+G4$+Z$
810 I5$="&D16"+G5$+"4."
820 I6$="&E16"+G6$+Z$
830 I7$="D16"+G7$+Z$
840 I8$="B16"+G8$+Z$
850 I9$="C16"+G9$+Z$
860 IA$="D16"+GA$
870 '
880 PLAY#2, T$, T$, T$, T$, T$, T$, T$, T$,
T$, T$
890 PLAY#2, A0$, B0$, C0$, D0$, E0$, F0$, G0$, H
0$, I0$
900 PLAY#2, A1$, A1$, C1$, D1$, D1$, F1$, G1$, G
1$, I1$
910 PLAY#2, A2$, A2$, C2$, D2$, D2$, F2$, G2$, G
2$, I2$
920 PLAY#2, A3$, A3$, C3$, D3$, D3$, F3$, G3$, G
3$, I3$
930 PLAY#2, A4$, A4$, C4$, D4$, D4$, F4$, G4$, G
4$, I4$
940 PLAY#2, A5$, A5$, C5$, D5$, D5$, F5$, G5$, G
5$, I5$
950 PLAY#2, A6$, A6$, C6$, D6$, D6$, F6$, G6$, G
6$, I6$
960 PLAY#2, A7$, A7$, C7$, D7$, D7$, F7$, G7$, G
7$, I7$
970 PLAY#2, A8$, A8$, C8$, D8$, D8$, F8$, G8$, G
8$, I8$
980 PLAY#2, A9$, A9$, C9$, D9$, D9$, F9$, G9$, G
9$, I9$
990 PLAY#2, AA$, AA$, CA$, DA$, EA$, FA$, GA$, G
A$, IA$
1000 END
1010 '
1020 SCREEN 0
1030 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
1040 CLEAR 5000:DIM AX(15):DEFINT A-Z
1050 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA6C,24:POKE&HF
A9C,24
1060 FOR A=0 TO 15:READ A$:AX(A)=VAL("&H
"+A$):NEXT
1070 CALLVOICECOPY (AX,&63)
1080 CALLVOICE (&63,&63,&63,&63,&63,&63,
&63,&63,&63)
```

1090 GOTO 70

1100 '

1110 DATA 0000,0000,0000,0000

1120 DATA 0C00,0010,0000,0000

1130 DATA 9302,64F5,0000,0000

1140 DATA 0001,8192,0000,0000

1150 END

## 確認用データ(使い方は45ページ)

|           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 10>EH00   | 20>xt90   | 30>EH00   | 40>urA0   |
| 50>EH00   | 60>6L00   | 70>Tv20   | 80>EH00   |
| 90>5hU0   | 100>mV22  | 110>eHE6  | 120>PXT2  |
| 130>o3C7  | 140>Cn00  | 150>OD42  | 160>0G82  |
| 170>AJb5  | 180>Agv1  | 190>A887  | 200>EH00  |
| 210>0w40  | 220>EH00  | 230>EBI0  | 240>XR30  |
| 250>BQ30  | 260>f150  | 270>hX50  | 280>Nx00  |
| 290>hS30  | 300>LR30  | 310>3N50  | 320>tR30  |
| 330>j120  | 340>EH00  | 350>9Rf0  | 360>X8S1  |
| 370>CKu2  | 380>dO20  | 390>uvT1  | 400>qSX0  |
| 410>d5J1  | 420>Yur1  | 430>4VX2  | 440>FsJ1  |
| 450>JKb3  | 460>EH00  | 470>eN40  | 480>10N0  |
| 490>EH00  | 500>I4I0  | 510>9S30  | 520>vw10  |
| 530>H020  | 540>iV10  | 550>5T30  | 560>el30  |
| 570>WN50  | 580>HS30  | 590>Ww40  | 600>F220  |
| 610>EH00  | 620>taf0  | 630>dFK3  | 640>c4V2  |
| 650>WZG1  | 660>LxK3  | 670>ZL30  | 680>LCb0  |
| 690>SFI1  | 700>1Ge2  | 710>NZA1  | 720>U4N7  |
| 730>EH00  | 740>Ow40  | 750>EH00  | 760>7TM0  |
| 770>jS30  | 780>QL30  | 790>br30  | 800>3m30  |
| 810>S240  | 820>em30  | 830>jS30  | 840>LS30  |
| 850>7T30  | 860>j220  | 870>EH00  | 880>WdA0  |
| 890>HfA0  | 900>WhA0  | 910>okA0  | 920>8oA0  |
| 930>QrA0  | 940>iuA0  | 950>20B0  | 960>K3B0  |
| 970>c6B0  | 980>u9B0  | 990>fa80  | 1000>9200 |
| 1010>EH00 | 1020>C500 | 1030>5440 | 1040>r240 |
| 1050>sG60 | 1060>0WE0 | 1070>Ur20 | 1080>pqC0 |
| 1090>h800 | 1100>EH00 | 1110>G330 | 1120>g430 |
| 1130>6A30 | 1140>R630 | 1150>9200 |           |

## 音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

ブライアン・イーノとジョン・ケールといっても、知らない人がほとんどでしょうが、かたやロキシー・ミュージックのオリジナル・メンバーで環境音楽などの伝導者、かたやベルベット・アンダーグラウンドのオリジナル・メンバーでニューヨークの知性派ミュージシャンの代表、両方とくく中年のおじさんだけど、ロック界の巨人2人です。サウンドはいたってシンプルで、ドラムマシンやDX7を使った打ちこみリズムに多少の生楽器をつけ加え、2人が臆面もなく大声で歌っています。これがいかす。ちょっと肩すかしをくったような脱力感のあと、突き抜けた爽やかさがやってくる。日本では、知性派というといつて難しいことを考えているんだろうと思われがちですが、本人たちの書いているものやインタビュー

を読むと、自分がどういいうテーマをどういいうやりかたで表現するかを明確につかなくて、それが作品の最終的な出来上りにまで一貫しているのってパワーがあるのですな。5曲目の「コルドバ」のジョン・ケールのストイックな歌から6曲目の「スピニング・アウェイ」のイーノの脳天気な大声コーラスに行くあたりがハイライトです。



Q「ロング・ウェイ・アップ」2400円



# THE LINKS INFORMATION PAGE

ひとりで遊ぶゲームより、たくさんでできるテーブルトークがいい。その第2弾がついに登場。

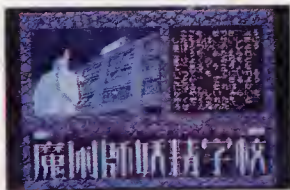
## テーブルトークRPG第2弾 『魔術師妖精学校』登場!

昨年の11月号で紹介したばかりのテーブルトークRPGの第2弾がついに登場した。何度も説明するまでもないだろうけど、最近とくに人気の高いボードゲームのテーブルトークをパソコン通信上にのっけたのがこの企画だ。ボードゲームだと参加する人数は通常だと多くても7~8人程度。でないと自分の番が回ってくるのに時間がかかりすぎて、つまらなくなるからだ。それというのも、ゲームを進めるときにクイズ番組の司会の人のようなマスターが存在していて、その人がみんなの置かれた状況を考え出し、行動の選択にいろいろとアレンジをくわえていくゲームだからなのだ。マスターとみんなでゲームのストーリーを作っていく、という感じだ。だからああでもない、こうでもないとしやべっているうちに、あっという間に夜が明けてしまう、なんてことになる。参加者が多いのはそれだけいろんなエピソードが起こって楽しいのだけど、現実はずかしい。その点、パソコン通信であるリンクスで行くと、極端な場合何万人参加していてもOKなのだ。そしてその全員がこの『魔術師妖精学校』で勉強をしていくというのが今回のゲームのおおすじ。それこそわいわいがやがや、ドタンバタンのにぎやかさだろう。どんなに多くの事件が起きるのか、ものすごく楽しみだ。さて、実際にこのイベントに

参加するには、まずこのコーナーに自分のキャラクタの登録をすることから始まる。自分の好きな名前、性別、年齢、性格などだ。2週間に1度のわりで事件が起こるので、それにそって、自分はどんな行動をとるか、与えられた選択肢のなかから選ぶことになる。そしてそれによってキミのキャラクタがどうなったかを、数日後マスターからメ



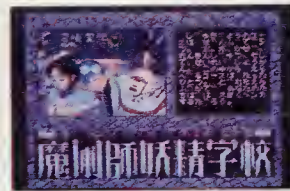
①ズバリ、タイトル画面。文字が凝ってる



②学校のまえでこれからの事件を思う



③こんなに偉い先生が直接指導



④やっぱり学校はどこもこういうふんいき

ールで送られてくる。その繰り返しでストーリーが進んでいくというわけだ。

大きなストーリーの流れは妖精学校のなかの校内新聞を読むとわかるようになっている。

こうしてキミは妖精学校で魔

術師になる訓練を受け、数々の苦難を乗り越えて、りっぱな魔術師になるのだ。

卒業のころには苦難をともした友人もたくさんできるだろう。楽しかった思い出もいっぱいだ。

### 遊・アクセスガイド

リンクス内の  
イベント情報

|                   |  |
|-------------------|--|
| 1/4~              | ●ネットワークRPG『魔術師妖精学校』<br>魔法使いの育成を目的とした学校がついに日本にオープン。テーブルトークゲームの手法をネットワークで展開する。ニュータイプRPGのスタートだ。前回の『あまなつ高校の逆襲』につづく第2弾。このRPGは3月29日まで。 |
| 1/8, 15<br>22, 29 | ●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦<br>毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット(自分専用のオリジナル便せん)をプレゼント。                                      |
| 1/14, 21<br>28    | ●チャットイベント『おーい、バブルスくん!』<br>Bamネット!のコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。今回のテーマは未定。ちかくなったらボードでお知らせする。リクエストもOK。                                |
| 12/20<br>~1/10    | ●ゲームバトル・キャンペーン<br>ユーザーの作ったゲームプログラム数百本のダウンロード(転送)キャンペーン。  |

### MSX・FAN・NET めいおう星通信

めいおう星通信もMファンの創刊と同時に始まったのだから、ずいぶん長い付き合いになる。ここで紹介した新人を数えてみれば、月日の長さを感じるな。今月もよろしくっ!

FROM ID 6906713 ◆'98年10月  
はし"めまして。

はし"めまして、フラグ"ンと"いうもので"す。  
エムファンは"まいっさかわせて  
し"た"だ"し"て"します。  
し"けん"し"つ"も"ん"など"は"ここ"に"か"き"こ"め"ば"  
し"ん"の"だ"す"か?  
ぞ"れ"ど"は"、ま"だ"お"お"し"し"ま"し"よ"う。  
フ"ラ"グ"ン"で"し"た"。  
く"ど"フ"ラ"グ"ン"で"は"、お"り"ま"せ"ん"...

⑤意見はいつでも受け付けています

FROM ID 6856090 ◆'98年11月  
はし"めまして!  
はし"めまして!ワタクシ"CHABO"と申します  
し"つ"は"だ"し"4"か"い"の"フ"ロ"グ"ン"の"し"ん"ざ"ん"か"っ  
で"す"。く"だ"れ"か"は"ひ"お"つ"ぎ"っ  
ト"ライ"アル"・キ"ャ"ン"ペ"ィ"ン"で"し"て"く"だ"し"ま"し"た"。  
く"し"か"し"ア"ク"セ"ス"す"る"の"は"ま"だ"4"か"い"め"。  
そ"こ"れ"か"ら"も"M"・F"AN"の"お"お"し"に"か"り"ま"す"の"で"、  
ど"ー"ぞ"よ"ろ"しく。く"ど"う"こ"う"し"だ"り"も"す"る"か"も"し"ん"な  
い。ぞ"つ"は"い"ま"フ"ロ"グ"ン"を"ど"っ"く"て"い"る"の"ぞ"。  
ぞ"れ"ど"わ"っ

⑥チャボというニックネームはやっぱりにわとりから?



THE LINKS  
についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキが電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 千604 京都市中京区烏丸通御池上ル  
二条殿町548ナショナルビル3F  
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係  
〈電話〉 075-251-0635



# 店頭販売 開始記念

販売店

- 有名デパート ●玩具店(おもちゃ屋)
- ファミコンショップ ●有名家電量販店
- 大型書店 など一部地域で、販売いたします。

## テレビゲーム から目を守る



記念価格  
2,980円  
14・15型用

★平面・丸曲の画面にも取付けOK

| 型名   | 14・15型用 | 16・17型用 | 18・19型用 | 20・21型用 |
|------|---------|---------|---------|---------|
| 記念価格 | 2,980円  | 3,980円  | 4,480円  | 5,480円  |

激安の2,980円ですが、材質は塩ビ(下敷の材料)を使わず、コンピューター・フィルターと同じく、特殊メタクリル(ガラスより透明な材料に紫外線100%カット可視光線70%カット等、特殊加工した樹脂)を使用しておりますので、品質は保証いたします。

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

私は最初、テレビフィルターFSⅡをテレビにつけたら、見えにくくなってしまうのではないかと考えていました。でも、7日間無料使用でつけてみたら、画像がものすごくはっきりしたんで、びっくりしたんです。サンクレストのみなさんは、そこをもっと宣伝したほうが私はいいと思います。私みたいにかんちがいしてる人も多いですよ。今までこんなにまぶしくて、目がいたくなるテレビを見ていたんだな!、思っただけです。

埼玉県春日部市南4-22 木村宏樹さま  
おたよりありがとうございます。

まず、正直言って本当におどろきました。ここまできれいにテレビが見れるものか、たいへんうれしく思っています。ゲームをやっても今までのように目がチカチカしないし疲れません。このTVフィルターFSⅡを使用してから他のテレビを見なくなりましたし、今までこんな見にくいテレビを使用していたのかと思うと、なぜもっと早くこのTVフィルターFSⅡの存在に気がつかなかったのかと自分に腹がたっているくらいです。

滋賀県大津市下阪本1-24 中西邦彦さま  
おたよりありがとうございます。

記念価格  
2,980円  
14・15型用

★ギラギラやチラツキがなくなり、  
目がチカチカしない!! 疲れない!!

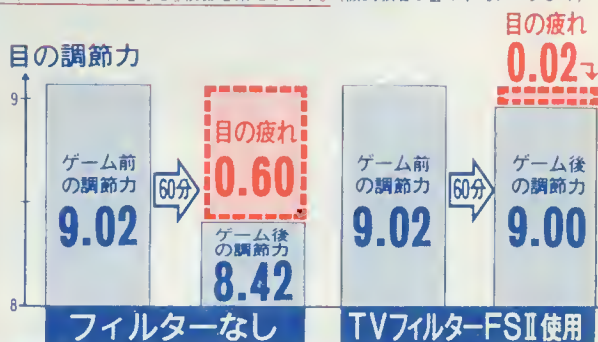
### その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

### TVフィルターFSⅡの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、「目の疲れ」の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSⅡを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。(被試験者5名の平均データより)



店頭で買えない人はハガキ・電話で申し込み下さい。

7日間無料使用OK!! 効果なければ返品自由!! (通信販売のみ)大型フィルターも、通信販売でお申し込み下さい。

41円

(株)サンクレスト  
JPN係

〒577 大阪府東大阪市  
柏田西1-9-15

TVフィルターFSⅡ  
を申し込みます。  
●型名( ) 型用)  
●郵便番号・住所  
●氏名・◎・年令  
●電話番号

22・23型用⇒5,980円  
24・25型用⇒6,480円  
26・27型用⇒6,980円  
28・29型用⇒7,480円

商品到着後10日以内に、商品代金十消費税十送料600円を、同封の払込み用紙で郵便局から、お送りください。返品の場合、返送料は自己負担をお願いします。

●電話注文 ☎06(303)4152 受付時間AM9:00~PM6:00 (株)サンクレスト



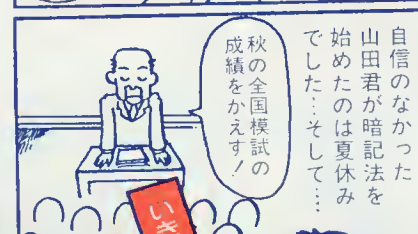
# スパ暗記法

TM

これは事実をもとに再構成したマンガです!



そして合格発表の日...



山田 和範くんの場合は...  
早大商学部・中大経済学部  
(海城高卒)



難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこから偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいま

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ!  
志望校にも一発合格!

案内書無料急送

●右のハガキを今すぐポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で/  
☎東京 03(3318)6111

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の達人

●主任講師  
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!  
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

次はあな



武南 秀治  
海城高校  
(文京五中卒)

志望校に逆転合格!  
僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをもとに3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。



●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- 英単語1000個をラクラク丸暗記！
  - 歴史年表も短期間にアッサリOK！
  - 理数の公式や漢字などは通学途中！
  - 定期試験なら直前でもバッチリ！
- 暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

※スーパー暗記法には次のコースがあります。

●大学受験コース  
●高校受験コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります

● 現在、会員数100,000人！  
萩原先生に全国から10,000通  
以上のお礼の手紙が毎年指導  
部に届いています！！

高原 有知くんの場合は  
三愛高校（豊沼中卒）



定期試験に大満足！

ある少年雑誌の広告を見て、ホクもさくさく入学。一か月でテクニックを身につけて、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ?ってみんなか言うけど、それだけはずッタイ教えたくないよ。



**たの体験が… ●キミに届ける先輩からのメッセージ!!**

**偏差値アップにすごい威力！**  
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられ、かつ、③その方法を覚えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな



山岡 信一郎  
慶応大学経済学部  
(戸山高校卒)

苦手な暗記が得意に！  
勉強の大きらいだった僕がスー  
パー暗記法に出会ったのを機会に、  
苦手な暗記ものがおそろしいほど  
得意になり、机に坐る時間が楽し  
くになりました おか様で、好き  
な理科系の学部に入學てきて、感  
激を味わっています。



西方 裕暢  
日大生産工学部  
(日大鶴ヶ丘高卒)

受験に勝ちぬく方法は幾通りかありますが、私にヒッタリと合っていたのが、この暗記法講座でした。今までの勉強法は非能率的で誤っていました。多くの受験生もこの暗記法を使えば、もっとラクに学生生活を送れるはずですよ。



加藤 範子  
跡見学園国文科  
(日大桜ヶ丘高卒)

ゲーム感覚で勉強！  
ファミコン感覚で楽しんでやれるのが、サイコー！世界史の年表なんか、覚えるのがオモシロいものって、勉強なのがカモシロいじゃない私が、あこがれの高校には入れたのも、このスーパード記法があったからこそ アリガトウ

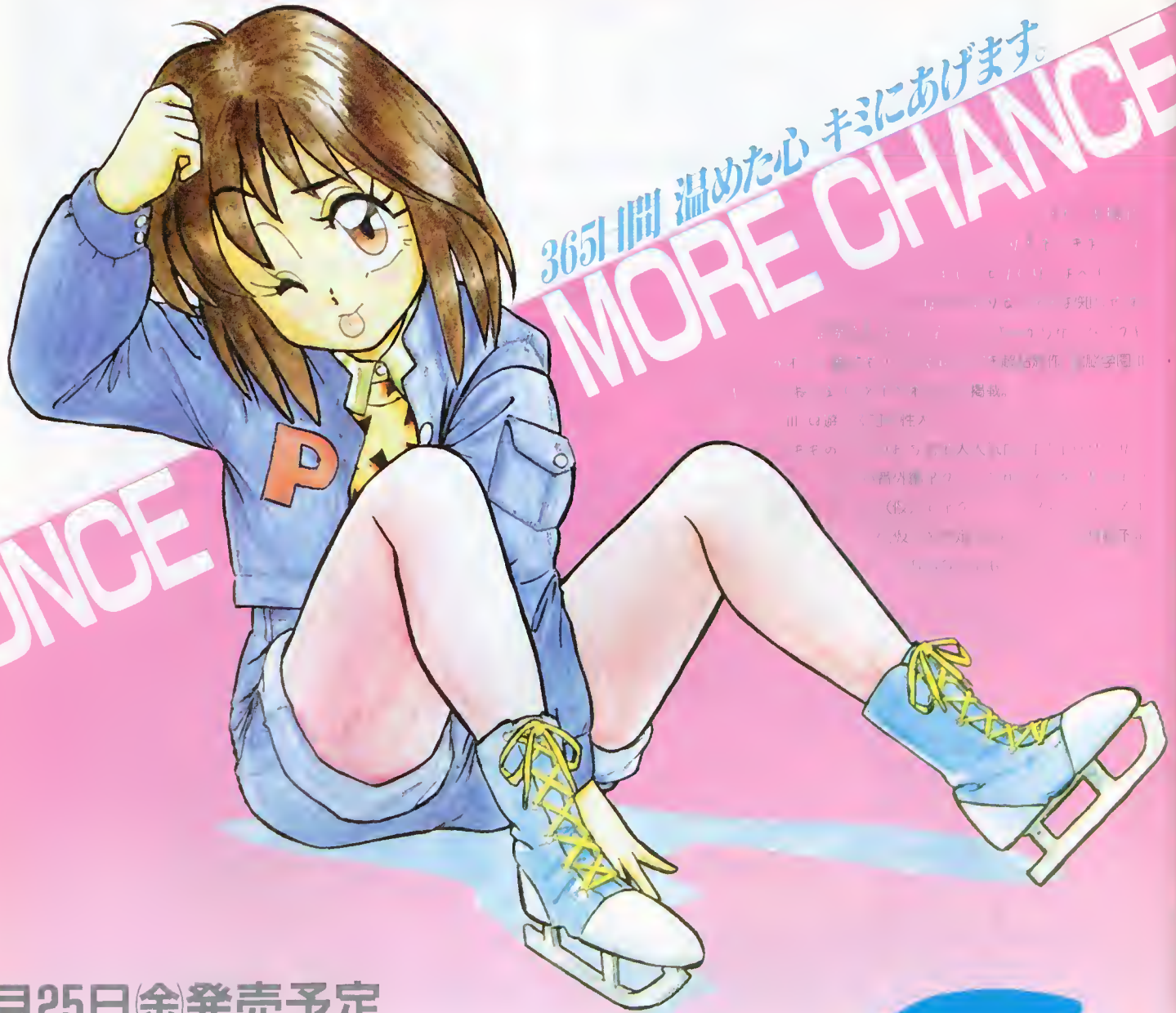


江口 尚美  
日大二高  
(杉森中卒)



とってもビーチなディスクマガジン

© 1991 MOMONOKI HOUSE PU-9007



365日間 温めた心 キミにあげます。

MORE CHANCE

ONCE

1月25日(金)発売予定  
3,800円 DISC2枚組

(表示価格に消費税は含まれません)

ビーチアップ 8 EIGHTH issue

MSX2 MSX2+ 200

VRAM1 9K

●MSXマークはアスキー®  
登録商標です

もものきほうす

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722 (27) 7765

ビーチアップ7号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

通信販売もOKよ!! 方法は簡単なの、現金書留が定額を替で商品の定価+消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号/PU2~PU7-3,800円 消費税別



# 毎朝新聞

発行所  
日本テレネット株式会社  
リンクス事業部  
京都市中京区烏丸通御池上ル  
二条殿町ナショナルビル3F  
電話 (075) 251-0635

## THE LINKS会員

募 集 中

今、入会申し込みするとモデムが当たる!!  
三、〇〇〇円(月額基本料金五〇〇円の6ヵ月分)  
の基本料金を払って下さい。今なら、入会金と年会  
費をサービスの上、毎月一〇〇名様にTHE LINKS  
専用モデム(NGAII)をプレゼントします。  
下の資料券を官製ハガキに貼りTHE LINKS  
まで送って下さい。

■お問い合わせ

0120-251-063

資料請求券

MSX.f

## 銀の実の結晶 「ラスト」の精製に成功

連日「人気殺到!!」

1/4 魔術師妖精学校開校

東洋の魔術師真霜大松さんと東洋の魔女半田百合子さんは銀の実から「ラスト」と呼ばれる結晶の精製に成功したことを昨夜発表した。今から一〇〇年前に、銀の実に魔力が発見されてから各界の研究者によって銀の実から魔力を取り出す方法が考案されてきた。このラスト結晶法は、魔力を引き出すのが容易なばかりでなく、機械を使用しても引き出せる点において大いに期待されている。従来、魔力を扱うことは非常に至難の技とされており、魔力を

充分コントロールできずにいた魔法使い達の間で話題騒然となっていた。  
なお、このラスト結晶法は、学校法人「魔術師妖精学校」で独自の精製設備を持つことから、入学志願受付開始以来、大勢の魔術師志望の若者たちが殺到している模様。また最近、社会問題となっており、魔力の制御ミスによるラスト漏れ

日米共同声明  
ターボR活用  
新展開!!

プログラム界に一大ブームを巻き起したターボRであったが、その高機能性により、関係者は頭を悩ませていた。政府は、今後の光コンピュータへの前研究に不可欠なターボR活用を日米共同で「A1-STプロジェクト」を結成し、と発表。

A1-STプロジェクト

により、CPUの高速化、PCMプログラミングの情報交換、ターボRユーザーから送られたプログラムのダウンロードetc.とその活用方法は多岐にわたっている。  
今後MSXの未来を考えると新しいプログラマー達の育成に期待される。

MSX  
ソフトラボ

世界中で話題騒然  
ゲームソフト界に  
夢の実現!!

ゲームソフトウェアの熱いニーズに添えて「ソフトラボ」新登場。  
世界中で、パソコンが一家に一台時代を迎え、ゲームソフトハウスメーカーと

ゲームバトル好評  
開催中ノ  
0120-101  
251-0633

魔術師真霜鳳翔、就職率一〇〇%、業界トップ各界活躍中。●RPG(ロールプレイングゲーム)「あまなつ高校の逆襲」大好評に続く第二弾として二月四日開校。

チャンネルゼロ子  
再来日決定

十一月にチャンネル惑星から初来日したゼロ子姫が、二月に再来日することに決

定した。前代未聞のスピード来日となったその要因は、我がリンクス国お得意のマスコミ戦略であったのは言うまでもない。番組「ゼロ子の部屋」(チャンネルノ毎週木曜日21:00~23:00)がゼロ子ブームの引き金となった。リンクス国民の著名人をゲストに、ゼロ姫が話を聞くのだ。安直な番組ではあるが、トーク番組好きの我が国民。予想どりの高視聴率を得、飽き性の国民の興奮の冷めぬうちに、今回再来日となったのだ。そこで、番組制作局から、ゼロ子姫と対談して欲しいというゲストがあればリンクエストを受け賜っているとの事。ID0000050】までメールにて受付中。

街の  
たより

レモン探偵団現る!



今、全国津々浦々に「いそ」現れたかと思えば、ぎやかなのが、通称「サ・ガビン」とカラオケ「ハナコ」こと「レモン探偵団」と名乗る約五〇人のギャルたち。チャネルの画面に「いそ

のレモンちゃんたちがいずれば、あのマニアックなものを一般的にしたというハナコ(現代のOLの事)になるという恐怖感と、反面、やっぱり憎めないという可愛さの心の葛藤があるとかないとか。そんな市民の心境は、レモン探偵団。もし、身近に現れたら、本社まで連絡くれたし。

THE LINKS



タイトル画面、妖精と魔物をひっかけたハイセンスな演出が、情し気なくゴージャスにほろこれている。



講師は世界でも屈指の魔術師ばかり、鐘頭も鳴って、魔術をとって



# 名探偵 ホームズ 大全集

宮崎駿が手がけた  
傑作TVシリーズ  
全26話を  
ノーカット完全収録!!



絶賛発売中

|       |  |    |               |
|-------|--|----|---------------|
| セット価格 | <b>LD7枚組</b>   | 税込 | <b>¥52600</b> |
|       | <small>TKLO-50023</small><br>カラー 全630分(予定)<br>モノラル CLV | 税抜 | <b>¥51068</b> |
|       | <b>VHS 7本組</b>   | 税抜 | <b>¥83600</b> |
|       | <small>TKVO-60119</small><br>カラー 全630分(予定)<br>モノラル     | 税込 | <b>¥86108</b> |

© 1984RAI・東京ムービー新社

本屋さんで大人気の

TOKUMAアニメビデオえほん

はないちもんめ

絶賛発売中

初回限定 全3巻セット

¥26400(税抜) ¥27192(税込) TKVO-60115

VHS カラー60分12話収録ステレオHiFi

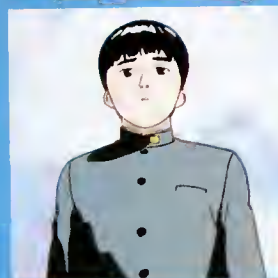
各巻¥9800(税抜) ¥10094(税込)

©毎日新聞社・徳間書店



第1巻

のぼるとやまねこ ●草之丞の話



第2巻

さんまマーチ ●みえなくなつてともたち



第3巻

峠についた赤い郵便受け ●五月はしめ、日曜の朝



発売元 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(3591)9161



- |    |              |              |
|----|--------------|--------------|
| 1  | その昔のVHS 5F   | (03)214-2855 |
| 2  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 3  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 4  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 5  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 6  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 7  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 8  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 9  | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 10 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 11 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 12 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 13 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 14 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 15 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 16 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 17 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 18 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 19 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 20 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 21 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 22 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 23 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 24 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 25 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 26 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 27 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 28 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 29 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 30 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 31 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 32 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 33 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 34 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 35 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 36 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 37 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 38 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 39 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 40 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 41 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 42 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 43 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 44 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 45 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 46 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 47 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 48 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 49 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |
| 50 | コンピュータ・音楽 5F | (03)214-2855 |

導け、熱き男たちを。



Super Baseball Simulation

# 野球道II

プロ野球の監督として、数々の「筋書きのないドラマ」を演じた、「野球道」が大幅にパワーアップして「野球道II」となりMSX2版に遂に登場だ!!  
前作同様、監督となってベナントレースを戦うぞ。毎日のコマンド、キャンプ、ドラフト、トレード、などには、新システムを導入。また試合画面も打席画面とグラウンド画面切替え方式。キャンプは4クールに分かれ、守備コンバート、新人選手の獲得、コーチ人事、監督解任後には(監督浪人モード)などその他いろんな機能が追加され面白さ倍増だ!

●FM音源/FM PAC対応 ●ジョイスティック対応



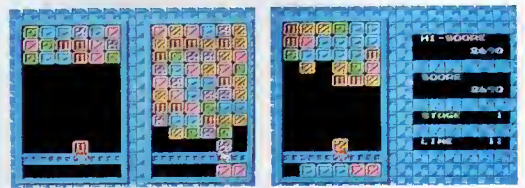
MSX2 / MSX2+ ▶ ¥8,000 (税込)

■企画/開発: 日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1956

# PARAMEDUS

パラメデス

同じ目がぶつかれば、サイコロはどんどん消えていく。これがゲームの基本。消したサイコロで役を作れば、最高5ラインまでいっぺんに消えるのだ。  
すばやいサイの目チェンジとシュートの快感は、まさに「パラメデス」の専売特許。簡単なのに、奥が深い。単純なのに、画期的。  
どちらさんともよろしくございますか? てな感じで、スリルと迫力、楽しんでやろう!



MSX2 / MSX2+ ▶ ¥4,900 (税込)

■企画/開発: (株)ホット・ビー



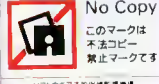
ファミコンゲームボーイで大人気の  
パズルゲームMSX2に新登場!!  
自分のサイコロの目を操作して、  
上から落ちてくるサイコロ群にシューティング!!

発売中!

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市中区栄4丁目2番1号  
新事業推進室  
TAKERU事務局 (052)824-2493  
東京営業所 (03)3274-6916  
大阪営業所 (06)252-4234

※コンピュータ・ソフトウェアは著作権物です。  
著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。



No Copy  
このマークは  
本誌コピー  
禁止マークです

打ちこまないですぐ遊べる!  
50倍楽しめる!!



# ファンタムライブラリー⑧

発売中!

今後、タケルのみで発売になります!

MSX2 / MSX2+ ▶ ¥2,800 (税込)

■企画/開発: 徳間書店インターメディア

いろんなジャンルのゲームが何と50本/あの「ファンタムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度からは、TAKERUオリジナルで登場です。  
ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。  
本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しちゃおう!!



# AV フォーラム

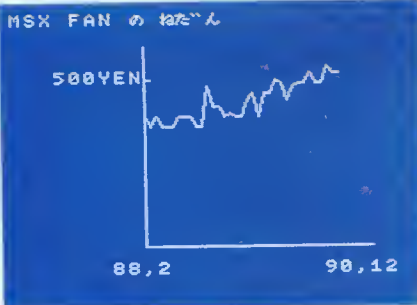
塾長:よっちゃん



はいはい、オールカラーに改装になって、めでたいですな。今後は、ビジュアルの色の映え具合をさらに重視していくことにしたい'91年初頭である。

## 規定部門 お題は「MSX・FAN」

Mファンは1987年3月、360円で創刊して以来ほぼ4年の歴史を経て、500円を超えるに至っておるわけです。LASSくん(M)の作品は88年2月号からの定価をグラフに描いていき、値段に応じた音が出るというもの。某事情通に取材したところ、「MOガは一気に550円と値段を釣り上げ、その後ページ数を少しずつ減らしてきているのに対し、Mファンは付録などで目先を変えつつ、じりじりと定価を上げてきている」という分析。ふむむ、なるほど。



①グラフにするとしりじり値段が上がっていくのが丸わかり

## 下がれ/下がれ! \* ■福島県・LASS

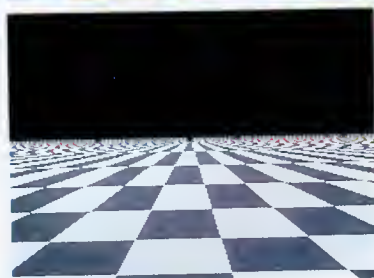
```
1 SCREEN4:LINE(200,150)-(80,150):LINE-(80,30):DIMY(35)
2 FORI=0TO34:READY(I):LINE-(I*3+80,150-Y(I)*2):SOUND0,200+(Y(I)*(-3.5)):SOUND8,15:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:DATA 39,36,39,36,36,36,39,39,36,36,48,42,42,39,40,39,39,44,46,39,46,46,50,49,44,48,49,49,52,49,49,54,52,52
3 OPEN"GRP:"AS#1:LINE(80,50)-(83,50):PRESET(25,45):PRINT#1," 500YEN":PRESET(10,10):PRINT#1,"MSX FAN の ねだん":PRESET(63,160):PRINT#1,"88,2 90,12":SOUND8,0:CLOSE:GOTO3
```

## 自由部門 いろんなものが見える

あー、規定部門をたった1作でぶっちぎり自由部門へ突入。原篠くん(M)の作品はチェスの市松模様で地平となった「チェス・ワールド」さんす。カーソルキーの上下左右でこの世界を移動していくことができる。それに付けても、映画『トータル・リコール』はすごかった。エログロ・ナンセンスの超大作。



②カラフルな作成中の画面、とっぜんハレット切り換えものだとわかる



③こちらが出来上がり、チェス盤面の微妙なフルスクリーンがとてきれ

## チェス・ワールド \* ■神奈川県・原篠誠

```
1 CLEAR9999:KEYOFF
2 SCREEN5:COLOR,1,0:CLS:DEFIN TA-Z:FORI=1TO15:FORJ=1TOI:A=A+1:B=(IAND2)*3/2:FORK=0TO511/A:LINE(128+K*A/4,96+A)-(255,96+A),4+B+(IAND1)*6:LINE(127-K*A/4,96+A)-(0,96+A),9-B+(IAND1)*6:B=(B+1)MOD6:NEXTK,J,I
3 DIMA(71),B(287):FORI=0TO5:FORK=0TO5:A=((J-I+6)MOD6*3):A(I*12+J)=1-A:A(I*12+J+6)=A:NEXTJ,I:FORI=0TO3:READA,B:FORJ=0TO5:FORK=0TO5:B(I*72+J*12+K)=A(J*12+K+A):B(6+I*72+J*12+K)=A(J*12+K+B):NEXTK,J,I
4 S=STICK(0):X=(X-(S>5ANDS<9)+(S>1ANDS<5)+6)MOD6:Y=(Y-(S=1ORS=2ORS=8)+(S>3ANDS<7))AND3:FORI=0TO11:A=3+B(X*12+Y*72+I)*4:COLOR=(I+4,A,A,A):NEXT:GOTO4:DATA0,0,6,0,6,0,6,0,6
```

これはあまりといえばあまりだろうか、と思いつつもつい笑ってしまったので採用してしまった『中国』。どうみてもラーメンどんぶりの模様なのだが、「どこの国?」ときかれたら答は1つしかない。しゃまクンの称号は若葉敷島と進化することにする。最近お国シリーズにこっているそうなので、次作に期待が集まります。映画の話の続き。もうビデオでも出ている『グレート・ウォール』、アメリカ資本の中国映画でお勧めです。



④いつもながら、ちょっとした点を突いて採用、ずるいなあ

## 中国 ■愛媛県・若葉敷島しゃま

```
1 COLOR8,15,15:SCREEN2
2 DRAW"BM100,81L40D30R55U45L70D60R85U60R85D60L70U45R55D30L40"
3 GOT03
```

あつという間にMSX2+を獲得した藤井石材店クン、新称号としてズドラトニーチェをプレゼントします。はい、『木星』きれいですね。しましま模様と左下の同心円状の部分がいかにもです。いいぞ、いいぞ。土星のわっか付きのやつとかも作ってくれと、これまた惑星シリーズができていいんですけど。海王星ってどんな形してるんだっけ?



⑤ビジュアル時代にぴったりフィートの作品、芸術的

## 木星 \*\* ■岡山県・ストラトニーチェ藤井石材店

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFIN TA-Z:SETPAGE,1:FORI=2TO7:COLOR=(I-1,7,I,I-2):NEXT:FORI=0TO210:Y=RND(1)*10:I=I+Y:C=RND(1)*5:LINE(0,I)-(256,I-Y),C+1,BF:NEXT
20 FORI=10TO20STEP5:CIRCLE(100,120),30-I,I/5-1,,.7:PAINT(100,120),I/5-1:NEXT:SETPAGE,2:CLS:FORI=55TO200:Y=RND(1)*3:COPY(I,25)-(I,170),1TO(I,25-Y),2:NEXT:CIRCLE(128,96),70,0:PAINT(60,30),0
30 SETPAGE,0:FORI=0TO100:X=RND(1)*256:Y=RND(1)*212:B=RND(1)*2:CIRCLE(X,Y),B,B+9:PAINT(X,Y),B+9:NEXT:COPY(0,0)-(256,212),2TO(0,0),0,TPSET
40 GOT040
```

思いこんでしまったならば、試練の道を行ったりするのが男のど根性ガエルだったりもしたのは、梶原先生ならではの世界で、手塚

※1月号でグラフィックファンキーアイガッツグッセンナFLOWERと最高位の称号を達成し、現在は平民のFLOWERクン。最高位達成記念の副賞をあづかるのを忘れていました。すまぬ。副賞は、お年玉一万円です。



先生が「なんでこういうマンガが売れるのか」と泣いてくやしがつたという話が妙にリアルだ。見開いた目が力強い盾の上まではみ出すくらい怒っている。高畑くんももう称号はMSXで、tR(これまでの2+)も近い。

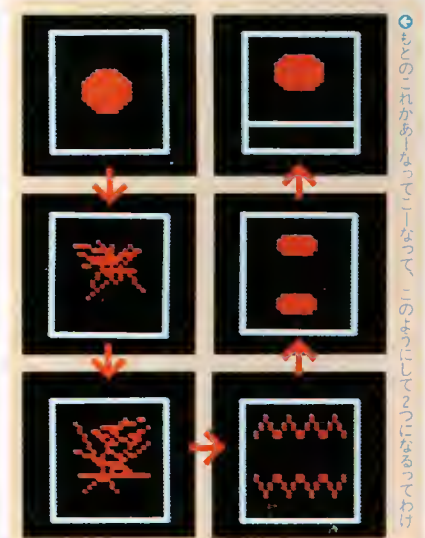


④どんと行けといわれても、具体的にはどうするのだろうか

### 復讐の炎\*■神奈川県・高畑基海

```
1 COLOR,11:SCREEN5:SETPAGE0,0
  FORI=0TO1:CIRCLE(70+I*126,105),40,15:PAINT(70+I*126,105),15:FORK=0TO19:LINE(50+I*166,40+K)-(110+I*46,90+K),1:NEXT:FORJ=0TO1:CIRCLE(70+I*126,105+J*10),20-J*10,8+J*2,3,14,0
2 LINE(50+I*126+J*10,105+J*10)-(70+I*126,75+J*20),8+J*2:LINE(90+I*126-J*10,105+J*10),8+J*2:PAINT(70+I*126,105+J*10),8+J*2:NEXTJ,1:SOUND6,31
3 GOSUB4:COLOR=(8,7,7,7):GOSUB4:CDLOR=NEW:GOTO3
4 FORI=0TO6:SOUND7,1:SOUND8,15:SOUND8,0:NEXT:RETURN
```

すでにズドラトニーチェであるところの作者、今回2本目はうーん、勉強になるなあ。染色体と紡錘体の現れる有糸分裂の過程をビジュアルに展開している。ちなみに、カエルの白血球や病気の細胞で核がただちにちぎれて2つになる場合もあって、これを無糸分裂という(現代用語の基礎知識より)。



④もとのこれがあーってこーなって、このようにして2つになるってわけ

### 細胞分裂\*■岡山県・ストラトニーチェ藤井石材店

```
10 COLOR15,0:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO5:LINE(I*25,0)-(I*25+25,30),15,B:NEXT:CIRCLE(12,15),5,8:PAINT(12,15),8:FORJ=1TO2:FORI=0TO10:X=RND(1)*10+J*25+12:Y=RND(1)*(10+J*5)+10-J*3:X1=RND(1)*10+J*25+5:Y1=RND(1)*(10+J*5)+10-J*3:LINE(X,Y)-(X1,Y1),8:NEXTI,J
20 LINE(0,40)-(2,35),8:LINE(4,40),8:LINE(0,50)-(2,55),8:LINE(4,50),8:FORI=0TO3:COPY(0,35)-(4,55),1TO(78+I*5,4),1,TPSET:NEXT
30 CIRCLE(112,8),4,8,,,6:PAINT(112,8),8:CIRCLE(112,23),4,8,,,6:PAINT(112,23),8:LINE(125,23)-(150,23),15:CIRCLE(137,10),5,8,,,9:PAINT(137,7),8
40 FORI=0TO5:COPY(I*25,0)-(I*25+25,30),1TO(115,80),0:FORJ=0TO500:NEXTJ,I:GOTO40
```

五右衛門クン(MS)の「8マン」、ありや、これじゃあスーパーマンだ。8マンはマントを着けないし、汽車よりも速く走り、ビルよりも高くジャンプ、鋼鉄の胸を張るが空は飛べない。でも、でっかい8を頭に飛んでいく8マンをさらに上空から俯瞰するのはけっこう気分がよいものだ。



④これもシリーズ化しないかなあ走っているところを見たいです

### 8マン\*■千葉県・五右衛門

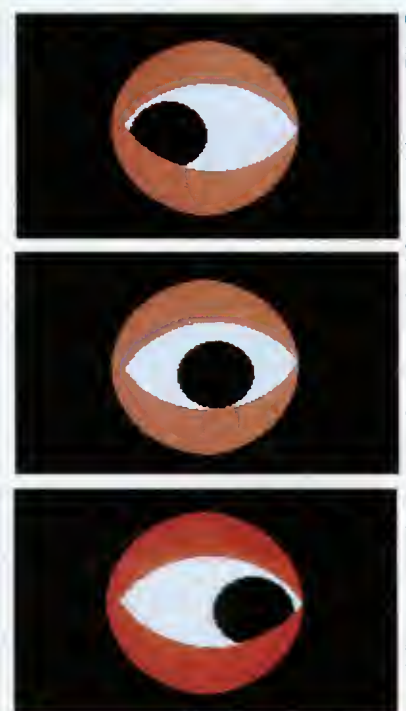
```
10 COLOR,0,0:SCREEN4,3:DEFINT A-Z
20 ONSTOPGOSUB100:STOPON:P$="":FORB=1TO32:READA$:P$=P$+CHR$(VAL("H"+A$)):NEXT:SPRITES(A)=P$:C$="":FORB=0TO15:READS$:C$=C$+CHR$(VAL("H"+S$)):NEXT:COLORSPRITES(A)=C$:FORA=8H1B80TO8H1B9F:READD$:VPOKEA,VAL("H"+D$):NEXT:COLOR=RESTORE
30 PLAY"V15T25505L8CR6CEDC62", "V15T25503L8CR6CDR6D62":FORI=0TO3500:NEXT
40 FORI=1TO255:PUTSPRITE0,(100,-I):NEXT:GOTO40
50 DATA 00,07,04,04,03,04,14,17,13,17,0F,1F,3F,00,02,02,00,C0,40,40,80,40,50,00,90,00,E0,F0,F8,00,80,80,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,08,08,08,08,08,08,0F,0F,00,00,00,00,11,06,33,07,17,01,27,03,51,01,27,06,71,01,73,03,61,06,64,06,11,04,65,02,55,05,77,07
100 SCREEN1:PRINT"たっして はじかいだ!" :PRINT"8マンはこんなのではあません。これは、はっけりってスーパーマンだ!" :BEEP:END
```

清志郎(M)クン、どーもありがとう。オールカラー化したAVフォーラムですが、音だけの作品も大切にしたい。ま、打ちこんでR UNすればウーピー・ハーマンのテーマ(原曲の題を忘れた)がビリビリの音で流れます。P SG、いいなあ。同作者の「スッポン」という、題名どおりの作品にも笑いました。

### どうしたんだPSG■青森県・清志郎

```
10 FORI=1TO20:PLAY"TT100S10M=I:L1605CR16CR16CR16GR16AR16AR166405ER16ER16DR16DR16C4R4":NEXT
```

のぞき穴からのぞいていて、顔が赤くなってしまふ、というシチュエーション・ギャグです。笑い声は「ウッシッシ」が似合いそう。



④目がゆくりと左右に動く。木のへがなくなってきたので、丸いのそき穴も少なくなった。昨今である

### のぞきみ\*■岡山県・ストラトニーチェ藤井石材店

```
10 COLOR1,15,1:DEFINT A-Z:SCREEN5:COLOR=(3,0,0,0):COLOR=(2,6,3,3):COLOR=(1,2,2,2)
20 LINE(0,0)-(256,212),1,BF:SETPAGE,1:CLS:CIRCLE(128,70),50,1:CIRCLE(128,120),50,1:PAINT(128,100),0,1:PAINT(0,0),2,0:FORI=1TO6:CIRCLE(128-I,96),50,3:NEXT:CIRCLE(128,96),50,1:PAINT(0,0),1:SETPAGE,2:CLS:CIRCLE(20,20),19,3:PAINT(20,20),3:SETPAGE,3:CLS:N=3
30 L=1:L1=86:L2=130:FORI=0TO1:FORJ=1TOL2STEPL:COPY(0,0)-(40,40),2TO(J,80),3:COPY(78,47)-(177,145),1TO(78,47),3,TPSET:COPY(78,47)-(177,145),3TO(78,47),0:NEXT:L=1:L1=130:L2=86:N=N-1:COLOR=(2,6,N,N):IFN=0 THENN=1:NEXT:GOTO30ELSE:NEXT:GOTO30
```



# 試験直前、あふれるように思い出す!!

キミのライバルはもう、やっている!

「その時、私は天才!」なんて思ったほど。」



北川れなさん 高知県(中3)

(前略) 正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、あつというまに憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな?なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しさを与えてくれました。(後略)

必勝の

記憶術は自分

記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



試験の神様があなたに秘術を伝授します!

平均点が20点アップ!

港真佐雄くん 北海道(中3)



以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に憶えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみにになりました。

苦手だった英語が、今は得意教科!

菊池香織さん 宮城県(高1)



「ラッキー」と軽いノリでしゃべっていた高校入試合格発表の日、本場にこの記憶術をマスターして良かったと思いました。中3の夏休みまで、大の苦手だった英語のおかげであきらめかけてた第一志望校へも、記憶術で悩みは解決!英語の成績はテストのたびに良くなり、入試の頃には一番得意な教科になりました。今後の大学入試もこの記憶術で更にランクアップを狙います。

必勝!!

高校受験  
大学受験  
資格試験

模試で最高点 志望校も太鼓判!

西田浩司くん 福井県(中3)



僕が目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確でなかったのが成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思ったので始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につきました。先生も「志望校はラクラク合格できるよ」と太鼓判をおしてくれました。

記憶術なら志望校の  
ランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はあの学校に行きたいのに無理だ!なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふさぐことができます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東 沙織さんのおたよりをご紹介します。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかったため、母に頼み記憶術を始めました。それから成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できた確信/発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。」

全国から「合格」の声が

受験生に絶大な人気を誇っている記憶術、みこと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより「記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らず知らずのうちにこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用してください。」

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしように。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない!

今からでも遅くない。キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記

キミ知ってる? 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクラクに暗記できるからだ。

今なら「記憶術」の詳しい案内書をさしあげます!

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

全部で3コース

●高校受験コース  
●大学受験コース  
●一般コース(資格取得向)

講座内容は

だから一夜づけ、おおいにけつこう! ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はビリからトップに。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

しかも、丸暗記はもろろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバツチリ! 受験はかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。徹夜勉強するより記憶術で短時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

記憶術のすこいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

東京(03)3317-2811  
(受付)朝7時~夜9時・年中無休  
(本校所在地)  
東京都杉並区高円寺南1の33の3  
東京カルチャーセンター



# MSX・FANの既刊、新刊ご案内

## MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑧

定価880円(税込)

お待たせ/ ついにファンダムライブラリー⑧が発売になった。Mファンでもっとも人気の高いプログラムのページを集めて1冊の保存本に。今回は、1990年5月号～10月号で掲載したゲーム・



プログラムのなかから50本を厳選して掲載。そのほかサウンドとビジュアルのミニアート「AVフォーラム」やVRAM関係の記事を再構成したページも見逃せない。プログラムの初心者から、マシン語をあやつる人まで、プログラム・ファンのためのライブラリー/

## エルフ美少女アルバム

定価1,380円(税込)・12月11日発売予定

美少女ソフトの大御所エルフから発売になった全ゲームにスポットを当てた、エルフファンのための愛蔵本。ゲームのなかに登場する200名におよぶ女の子を集めた名鑑は圧巻だ。大ヒット作の「ドラゴン・ナイト」や最新作の「ドラゴン・ナイトII」のダンジョンマップや秘蔵の原画も特別収録。また、エルフの名作の紹介ももち



ろんある。さらに、エルフへ潜入したレポートやインタビュー記事は、ひとあじ違ったエルフがのぞける。そして、おまけは注目の袋とじ。これでキミもエルフの美少女に大接近だ。18歳以下の人は、その年に成長するまで絶対に開いてはいけないといういわくつきの企画だ。また、ポリスターから発売になったCDの裏話もこっそり教えてしまおう。とにかくエルフにどっぷりはまれる本なのだ。

## ゲーム十字軍Vol.3

定価980円(税込)

月刊MSX・FANこと本誌で好評連載中のMSXゲームのウル技を集めた「ゲーム十字軍」を1冊にまとめた本。1年に1冊作って、今年で3年目。3冊目がこの10月に発売になったばかり。過去1年に発売になったゲームを中心に不滅の名作ソフトに関してのヒントや攻略、マップなどを圧縮して収録。ゲームにすこしで

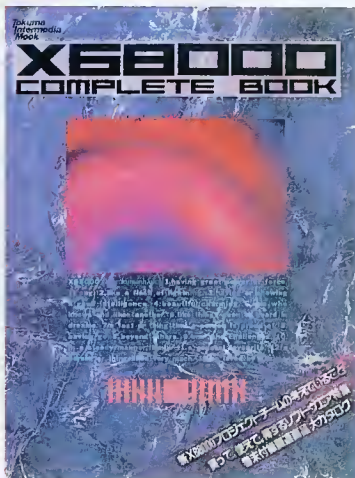


もつまっている人におすすめだ。さらに、いろんなゲームに登場する美少女を集めた桃色図鑑もおいしいところ。また、シミュレーションゲームの攻略記事を集めたストラテジーのページもある。巻末にゲーム・ミュージックのリストがついて、ゲームづくり、というわけなのだ。ゲームを買ったけど、最後まで行けなくてもったいないな、くやしいな、と思っている人にとくに買ってほしいな。

## X68000 COMPLETE BOOK

定価1,200円(税込)

シャープのX68000のファンのための愛蔵本。目玉の記事は新X68000企画部隊への直撃インタビュー。来年の春にはどんなマシンが登場するか、注目の話がいっぱい。もちろん新機



種のX68000SUPER HDや付属のSX-WINDOWについての特集記事もある。そして、市販のパッケージソフトを全部網羅しているところがすごい。ゲーム、アプリケーション、ユーティリティ、ツールと何でもある。さらにパソコン通信で手に入るフリーウェアの紹介も見逃せない。カラーページも半分以上使って、見せる見せる。ユーザー以外の人も見えて楽しくなる本。

お求めはお近くの本屋さんへ

〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231

徳間書店



# ゲーム十字軍

◆◆◆◆◆  
新コーナー  
タイトル未定



今年の干支(えと)はひつじなんですけど、ゲーム十字軍のトビラとしてはひつじじゃさまにならないということで、ドラゴンとあいになりました。元のイラストは神奈川県の方王クンのハガキでしたが、ネコを加えてちょっとおちゃめなところを表現してくれたのは毎度おなじみビッツーです。そのビッツーには申し訳ないのですが、今回の十字軍は光荣特集となりました。『大航海時代』の桃色図鑑に『三國志II』の武將トーナメントで4ページも……なんです。



# ゲームのぞき穴

## ピーチアップ

↑この画面で3つのキーを押す

正式タイトル『女子寮めぐり・シーソーでペロンチョ』のミュージックモードはメニュー画面で(1)(5)(F5)の3つのキーを押しながら、女子寮めぐりを選ぶだけ。カーソルの上下で選曲、(SPACE)で演奏、ゲーム画面へは(RETURN)で

行ける。  
(京都府／抜忍カムイ・7歳)  
☆ちょっと画面がさみしい。

ピーチアップ6の「ピンクダイナマイト」でメニューからゲームへ入るところで、(P)を押したまま(SPACE)を押して選ぶとパスワードモードになり



↑この子かまいというらしい。なんか男の人にだかれていますけど……



④で、こっちの子がゆき 活発そうなお子さまなのですか、体のほうはもう……

世界でいちばん君がすき！

ちょっと複雑だけどミュージックモード発見



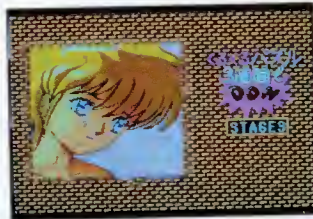
↑このメッセージが出れば成功

まだ取材許可証を持っていないとき(腕章は持っている)、事務所で「行く」、「あの世」のコマンドを2回繰り返すと自殺してしまい、ゲームオーバーになる(じつは冗談)が、さらにそこでじっとしているとカクテル・ソフトのタイトルロゴが出てきて、さっきゲームオーバーしたところ

ろのまえの画面になる。コマンドを見てみると「おんがく」というコマンドがある。  
(東京都 匿名だよ〜ん・?歳)

## ピーチアップ7のパス ワード全部教えちゃう

「くるくるパズル3画面でDon」のパスワードです。ステージ2「POCKET」、ステージ3「EXCITE」、ステージ4「APPLE」、ステージ5「CHICAGO」、ステージ6「HOTCAKE」となっています。



⬆️これがステージ3をクリアしてこれからおいしいグラフィックがはじまるころ



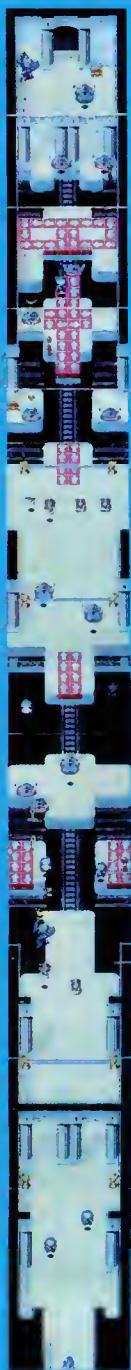
④最後のパスワードを入力するとこんな画面が表示されて、肩すかし



# 通り抜けできます:FRAY

突然ですが、FRAYのウル技を紹介します。システムメニューのBGMテストを選び、説

## 空中城1



スタート

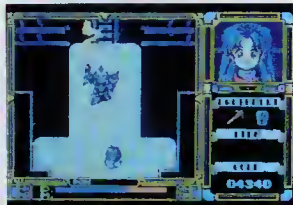
明の画面になっても(C)を押したまま、以下の操作をしてください。カーソルで「上上下下左右左」をやり、(X)を押すと隠しメニューが出てきます。

さて、この「FRAY」を今月から3回にわたって攻略して行きます。難しいところがかんたんになればこのゲームはもっとおもしろく遊べるとおもいますしね。

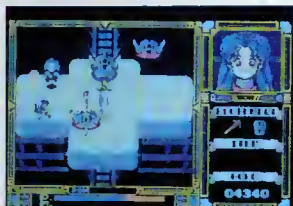
そこで、今回は空中城というわけです。

### ●空中城1

このステージは両側からレーザ



①このステージで苦労するのはこのキャラとの戦いだろ、すごく緊張する



②こんなかわいい顔して武器だけは何のこいものを持っている



③このなわとびみたいなやつかなり邪魔なんですよ



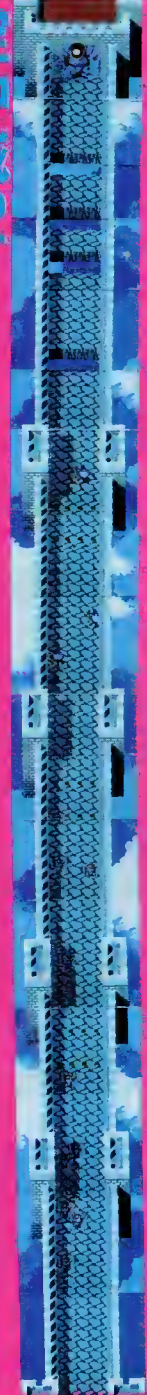
④こういうワープしてくる敵は難しいのでぼっておいでもいいけど……

ーを出し続けている置物をいかにじょうずにジャンプしてよけるかということにかかっている。

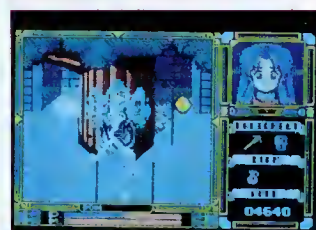
### ●空中城2

ここはなんといっても落とし穴。そ〜とそ〜と進むしかない。

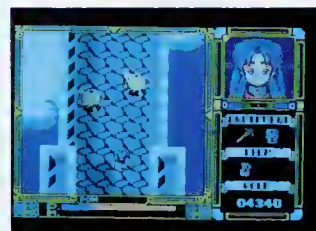
## 空中城2



スタート



⑤もっと先に進むとこんなボスが待っているの



⑥このバクダン男は自分に火をつけて勝手に爆発するのだ

### ◆◆◆新コーナー タイトル未定

MSXユーザーの憂鬱(ゆううつ) 最近なぜかイライラしている。洗剤はゲームを出しすぎだ。値段を考えると、まったく。サークルIIと同時にFRAYとやらも出すし、DSも集めた。リンクスもほしい。MSX2+を買ったのに、専用ゲームもあまり出ないままターボRなどというもので出てしまった。さらに書いてある今は中間テスト中である。イライラするのもあたりまえだ。だからDSを安く売ってくれ。追伸わたしはMファンは割刊から買っている。でも初投稿(東京都) バイキン教教主・16歳



# 酒場女

女「待って、わたしをおいて行かないで」 男「男には旅に出なくちゃならないときがあるんだ」……というわけで、海洋ラブロマンスゲーム(?)大航海時代のきれいどころ酒場女20人を一挙公開!

◆◆◆  
新コーナー  
タイトル未定  
◆◆◆

第2回激ハナ大会どうしよう委員会御中  
た。それから必死でお金をためて2人と激ハナ2を買った。そのうち大会をやってくれるだろうと待っていたが、それが本音になりそうなのだ。これはまことにうれしいことである。(愛知県 森永雄・18歳)

●賛成 第一回大会のときわたしはMSXだったのでこんなの送っても仕方がない、そう思っていた。しかし、本誌の記事を読んで「これはすごい」と思った。前回は差支えがなかったためレベルは低いし(と思う)、持っていない人は参加しづらかったからです。(神奈川県 青木隆一郎・18歳)

いやあ、三国志IIの貂蟬ちようせんといい、最近では光栄さんも女の子方面に力をいれていて、ファンに

としてはうれしいかぎり。やっぱりシミュレーションゲームといえども、女っ気があったほう


がよいもんですね。


この大航海時代でも世界各国からよりすぐりの20人の美女が

キミを待っている。ここに全員紹介しちゃうので、がんばってみんなと仲良くなっちゃおう!


## ●表の見方


| 名前 | 港名                       |
|----|--------------------------|
| 写真 | コメント<br>担当者の独断と偏見の美少女度付き |

|  |   |
|--|---|
| <b>ソフィー</b>  | <b>ボルドー</b>                                     |
|  | 少女から大人の女に変わる時期の、まだあどけなさの残る顔立ちがとてもいいです<br>美少女度 8 |

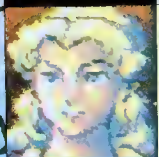
|   |   |
|---|---|
| <b>マリア</b>  | <b>ヴェネチア</b>                                    |
|  | イマイチ 顔の角度かわるいせいかなあ。もっといい表情ができるはずなんだけど<br>美少女度 4 |


|   |  |
|---|--|
| <b>ボニータ</b>   | <b>ヴェラクルス</b>                                |
|  | 文句なしに可愛い! 担当のモロ好み 髪型もグッド 妹にほしいタイプだ<br>美少女度 9 |

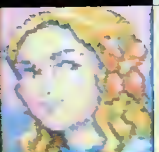
|   |  |
|---|--|
| <b>ロザンナ</b>   | <b>パナマ</b>   |
|  | 顔の角度のせいか目が心持ちはなれすぎていような気が……ほかほかしいだけにおいしい<br>美少女度 6 |

|   |  |
|---|--|
| <b>ベアトリス</b>  | <b>ジェノア</b>                                      |
|  | う〜ん、かわいい。彼女にしたいくらい。イヤリングもポイント高いです、ハイ。<br>美少女度 10 |

|   |  |
|---|--|
| <b>シャロン</b>   | <b>ベルナンブーゴ</b>                                   |
|  | なんか年くってるなあ。25すぎだろうか……。影のつけかたのせいかもしれないが<br>美少女度 4 |

|  |  |
|--|--|
| <b>メアリー</b>  | <b>ロンドン</b>  |
|  | 日本人なら1度はあこがれる金髪はやっぱり最高! イギリス人だけあって鼻が高いです<br>美少女度 8 |

|   |   |
|---|---|
| <b>マルガリータ</b>   | <b>セビリア</b>                                     |
|  | となりのお姉さんタイプ 大人の魅力がよくでてマル。た。私の好みではないけど<br>美少女度 7 |

|  |  |
|--|--|
| <b>カルロータ</b>   | <b>リスボン</b>                                      |
|  | ご当地リスボンはこの娘。栗毛に赤い花がポイントだが、すこしおでこが広いなあ。<br>美少女度 7 |



# ゲーム十字軍

光栄ゲーム桃色図鑑初登場を記念して、キャラコンを開催したいと思います。名付けて、ミ

ス酒場女(ダサイ)。この20人のなかから、キミの好きな女の子の名前と選んだ理由を書いて、

「編集部・ミス酒場女係」まで送  
ってね。抽選で5名の方にいい  
ものあげちゃうよ／

ナターシャ

アントワープ

ききょう

ききょう

ききょう

ききょう

ききょう

ききょう

ききょう

ききょう

ききょう


ききょう

ききょう

ききょう

ききょう

**ニーナ ハンブルグ**  
 可もなく不可もなく  
 といったところ。  
 ニーナという名前は  
 個人的に好きで  
 す  
 美少女度 6

|   |   |
|---|---|
| おはる   | ナガサキ  |
|  | <p>われらが日本代表<br/>のおはるちゃん。<br/>日本髪がナイス。<br/>ただ、もう少しか<br/>わいければ……<br/>美少女度 6</p> |


|   |  |
|---|--|
| ファデシア   | イスタンブール  |
|  | <p>この顔立ちならば<br/>ノートの髪のほ<br/>うか似合うと思<br/>う<br/>帽子もやや中途半<br/>端 残念<br/>美少女度 6</p> |


シャラザード


バクダット

名前からして、いかにもイスラムという感じ このポーズがまた、なかなか

美少女度 6

|   |  |
|---|--|
| ユリア   | アレクサンドラ  |
|  | <p>キラリとした男ま<br/>さりの顔立ち。た<br/>だ、スカーフはな<br/>いほうがいいよう<br/>な気がするなあ。<br/>美少女度 7</p> |

|   |  |
|---|--|
| <b>ファティマ</b>  | <b>メッカ</b>   |
|  | <p>             …なにもいうこ<br/>             とはありません<br/>             これはきっと光榮<br/>             一黨のギャグなん<br/>             でしょう。<br/>             美少女度 1           </p> |

|   |  |
|---|--|
| クララ   | モザンビケ  |
|  | 担当のオススメ<br>No.1 造形に一分のスキもない美人。エキゾチックな魅力が最高！<br>美少女度 10 |

楊貴妃を産んだ中国なので、さぞかし美人だろうと思いきや、やや期待はずれ。残念。  
美少女度 7



◆◆◆◆◆  
新コーナー  
タイトル未定

第2回激ベナ2大会という委員会御中つきりいって最近MSX界はつまらないです。れる野球ゲームを選んで、毎年秋ごろに全国大

●**賛成**。「十草の甲子圖」を再び表現してくださいます。あの精本を見るときの希望と10秒後の失望をもホRなんかでましたけど……。Mファンも活気がないです。「いしょーくー」はまだかいなの？のコーナーを盛りにする。今のところは激ベナ2ということですね。（北海道 松井成教・24歳）

一度ほくに味あわせてください。(福岡県 極楽正広・18歳) ●賛成。は  
ナーがおもしろいです。 ●賛成。前年まででいちばんおもしろいと思わ

つぎは三国志Ⅱの  
一騎討ちトーナメント団体戦



野に下った  
歌を詠む会



## 第2回 一騎討ちトーナメント

出場子一ム集

## チーム作りのポイント

例1

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 關羽  | 張飛  | 趙雲  | 馬超  | 呂布  |

例2

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 夏侯惇   | 周泰  | 郝昭  | 吳蘭  | 謝旌  |

## 三国志Ⅱ登場武将全一覽

| 名前        | 武力 | 名前         | 武力 | 名前         | 武力 | 名前          | 武力 |
|-----------|----|------------|----|------------|----|-------------|----|
| 阿会喃 あかいなん | 73 | 夏侯威 かこうい   | 74 | 金旋 きんせん    | 43 | 朱桓 しゆかん     | 82 |
| 伊籍 いせき    | 27 | 夏侯淵 かこうえん  | 90 | 虞翻 ぎょはん    | 38 | 朱然 しゆぜん     | 78 |
| 尹默 いんもく   | 11 | 夏侯恩 かこうおん  | 63 | 邴道楽 へいどうえい | 80 | 朱治 しゆち      | 44 |
| 于禁 ぎん     | 55 | 夏侯恵 かこうけい  | 53 | 嚴顔 げんがん    | 87 | 朱褒 しゆほう     | 73 |
| 袁胤 えんいん   | 27 | 夏侯惇 かこうとん  | 93 | 嚴峻 げんしゅん   | 26 | 朱靈 しゆれい     | 75 |
| 袁熙 えんき    | 60 | 夏侯尚 かこうじやう | 69 | 呉懿 ぎ       | 73 | 荀彧 しゆんい     | 39 |
| 袁術 えんじゆつ  | 80 | 夏侯徳 かこうとく  | 68 | 黃琬 じやうえん   | 55 | 淳于瓊 しゆんじゆけい | 76 |
| 袁紹 えんしやう  | 81 | 夏侯霸 かこうは   | 89 | 高幹 こうかん    | 41 | 荀攸 しゆんけい    | 41 |
| 袁尚 えんしやう  | 68 | 夏侯楙 かこうも   | 39 | 黃蓋 こうがい    | 88 | 蔣琬 しやうえん    | 61 |
| 袁譚 えんたん   | 57 | 夏侯和 かこうわ   | 70 | 黃權 こうけん    | 42 | 鍾会 しゆかい     | 62 |
| 閻圃 えんぼ    | 33 | 華雄 かやう     | 91 | 高順 こうじゆん   | 51 | 尚拳 しやうきや    | 20 |
| 王威 たい     | 70 | 閔羽 かんう     | 99 | 侯成 こうせい    | 66 | 蔣義渠 しやうぎきや  | 70 |
| 王楷 たいがい   | 31 | 桓楷 かんがい    | 40 | 侯選 こうせん    | 71 | 焦触 しやうしよく   | 68 |
| 王匡 たいきやう  | 45 | 毋丘儉 ぶきうけん  | 90 | 黃祖 こうそ     | 65 | 尚寵 しやうちゆう   | 85 |
| 王伥 たいちやう  | 55 | 韓玄 かんげん    | 34 | 公孫越 こうそんえつ | 63 | 鍾繇 しゅうやう    | 16 |
| 王粲 たいさん   | 29 | 閔興 かんこう    | 90 | 公孫瓚 こうそんさん | 75 | 徐榮 しよえい     | 41 |
| 王修 たいしゆ   | 40 | 韓浩 かんこう    | 31 | 公孫淵 こうそんえん | 84 | 諸葛恪 しよかく    | 50 |
| 王双 たいしやう  | 89 | 閔索 かんさく    | 91 | 黃忠 こうちゆう   | 96 | 諸葛瑾 しよかくきん  | 52 |
| 王忠 たいちゆう  | 52 | 韓遂 かんすい    | 46 | 高定 こうてい    | 66 | 諸葛誕 しよかくたん  | 79 |
| 王平 たいへい   | 73 | 韓嵩 かんそう    | 40 | 高沛 こうはい    | 53 | 諸葛亮 しよかくりやう | 65 |
| 士累 しるい    | 19 | 韓曜 かんせん    | 43 | 孔融 こうじゆう   | 35 | 徐晃 しよこう     | 92 |
| 王朗 たいらう   | 48 | 閔沢 かんたく    | 42 | 高覽 こうらん    | 74 | 徐庶 しよしよ     | 64 |
| 蒯越 かいえつ   | 31 | 韓当 かんどう    | 58 | 胡軫 こしん     | 40 | 徐商 しよしやう    | 63 |
| 蒯良 かいりやう  | 30 | 甘寧 かんねい    | 92 | 吳班 ごとはん    | 60 | 徐盛 しよせい     | 64 |
| 賈華 かい     | 61 | 韓馥 かんぷく    | 51 | 顧雍 こいう     | 21 | 審榮 しんえい     | 48 |
| 賈逵 かい     | 57 | 閔平 かんへい    | 82 | 吳蘭 ごとらん    | 86 | 審配 しんぱい     | 72 |
| 華歆 かしん    | 29 | 簡雍 かんいう    | 46 | 蔡和 さいか     | 38 | 辛評 しんひやう    | 71 |
| 賈詡 かい     | 42 | 顏良 がんりやう   | 90 | 蔡勲 さいくん    | 64 | 辛毘 しんぴ      | 48 |
| 郭奕 かくえき   | 30 | 魏延 ぎえん     | 94 | 蔡仲 さいちゆう   | 35 | 成宜 せいぎ      | 61 |
| 郭嘉 かくか    | 39 | 魏統 ぎとく     | 75 | 蔡瑁 さいごう    | 75 | 薛綜 せつそう     | 33 |
| 郭汜 かくし    | 59 | 牛金 ぎゆうきん   | 86 | 司馬懿 しはい    | 67 | 全琮 ぜんそう     | 52 |
| 樂就 がいしゆう  | 74 | 姜維 ぎやうい    | 91 | 司馬師 しまし    | 66 | 曹叡 さいえい     | 71 |
| 霍峻 かくしゅん  | 65 | 章志 ぎやうし    | 42 | 司馬昭 しばしやう  | 65 | 曹休 さいきゆう    | 74 |
| 郝昭 かくしやう  | 84 | 許汜 ぎよし     | 22 | 謝旌 しゃせい    | 80 | 宋憲 そうけん     | 57 |
| 樂進 がいしん   | 44 | 許靖 ぎよせい    | 23 | 沙摩可 しゃまか   | 83 | 宋謙 そうけん     | 66 |
| 郭図 かくと    | 32 | 許褚 ぎよしよ    | 98 | 周倉 しゅうそう   | 87 | 曹洪 さいこう     | 72 |
| 郝萌 かくほう   | 47 | 許攸 ぎよけい    | 42 | 周泰 しゅうたい   | 85 | 曹昂 さいおう     | 59 |
| 郭攸之 かくけいし | 32 | 紀靈 きれい     | 62 | 周魴 しゅうほう   | 51 | 曹彰 さいしやう    | 92 |
| 郭淮 かくわい   | 54 | 金環結 きんかんけつ | 57 | 周瑜 しゅうゆ    | 78 | 曹植 さいしよく    | 15 |

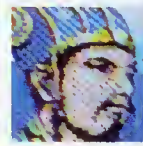


| 名前        | 武力 | 名前        | 武力 | 名前       | 武力 | 名前        | 武力 |
|-----------|----|-----------|----|----------|----|-----------|----|
| 曹真 そうしん   | 65 | 張虎 ちやうこ   | 55 | 陳武 ちんぶ   | 70 | 馬良 ばりやう   | 43 |
| 曹純 そうしゆん  | 62 | 趙広 ちやうこう  | 71 | 陳蘭 ちんらん  | 66 | 范疆 はんきやう  | 41 |
| 曹仁 そうじん   | 84 | 張邵 ちやうこう  | 90 | 程昱 ていいく  | 26 | 潘濤 はんしゆん  | 52 |
| 曹操 そうそう   | 91 | 張紇 ちやうこう  | 28 | 程銀 ていぎん  | 70 | 潘璋 はんしやう  | 74 |
| 曹爽 そうそう   | 64 | 張濟 ちやうさい  | 30 | 程普 ていふ   | 60 | 樊稠 はんちゆう  | 82 |
| 宋忠 そうちゆう  | 32 | 張資 ちやうし   | 36 | 程武 ていふ   | 44 | 潘鳳 はんほう   | 74 |
| 曹丕 そうひ    | 70 | 張繡 ちやうしゆう | 75 | 程秉 ていへい  | 18 | 費禕 ひい     | 24 |
| 曹豹 そうひやう  | 19 | 張昭 ちやうしやう | 30 | 丁奉 ていほう  | 44 | 費觀 ひかん    | 57 |
| 沮授 じしゆ    | 61 | 張承 ちやうしやう | 64 | 典韋 てんい   | 97 | 費詩 ひし     | 31 |
| 孫和 せんか    | 39 | 張松 ちやうしやう | 35 | 田豊 てんほう  | 46 | 糜竺 びしく    | 41 |
| 孫桓 せんかん   | 56 | 張岑 ちやうしん  | 64 | 典滿 てんまん  | 80 | 糜芳 ひほう    | 61 |
| 孫權 せんけん   | 87 | 張任 ちやうじん  | 88 | 董允 どういん  | 21 | 武安国 ぶあんこく | 68 |
| 孫乾 せんけん   | 37 | 張達 ちやうたつ  | 34 | 董和 どうか   | 36 | 傅幹 ふかん    | 48 |
| 孫堅 せんけん   | 90 | 張著 ちやうちや  | 51 | 鄧義 どうぎ   | 63 | 傅士仁 ふしじん  | 32 |
| 孫策 せんさく   | 94 | 趙統 ちやうとう  | 78 | 陶謙 とうけん  | 51 | 傅彤 ふとう    | 68 |
| 孫登 せんとう   | 38 | 張南 ちやうなん  | 53 | 鄧賢 どうけん  | 68 | 文欽 ぶんきん   | 81 |
| 孫瑜 せんゆ    | 62 | 張範 ちやうはん  | 50 | 董衡 どうこう  | 81 | 文醜 ぶんしゆう  | 91 |
| 孫翊 せんよく   | 81 | 張飛 ちやうひ   | 99 | 鄧艾 どうがい  | 86 | 文聘 ぶんべい   | 84 |
| 孫亮 せんりやう  | 28 | 張苞 ちやうほう  | 93 | 鄧芝 どうし   | 54 | 逢紀 ほうき    | 70 |
| 孫礼 せんれい   | 72 | 張遼 ちやうりやう | 43 | 董襲 どうしゆう | 56 | 龐義 ほうぎ    | 34 |
| 太史慈 たいしじ  | 95 | 張翼 ちやうよく  | 58 | 董卓 どうたく  | 90 | 鮑信 ほうしん   | 42 |
| 譚雄 たんゆう   | 81 | 張遼 ちやうりやう | 91 | 董荼奴 どうたぬ | 60 | 龐柔 ほうじゆう  | 66 |
| 朶思王 だしおう  | 53 | 趙雲 ちやううん  | 61 | 董晏 どうびん  | 59 | 法正 ほうせい   | 53 |
| 張允 ちやういん  | 61 | 張魯 ちやうろ   | 70 | 杜襲 どうしゆう | 67 | 龐統 ほうとう   | 61 |
| 趙雲 ちやううん  | 99 | 陳應 ちんおう   | 62 | 馬延 ばえん   | 64 | 龐德 ほうとく   | 94 |
| 張英 ちやうえい  | 72 | 陳嬋 ちんき    | 64 | 馬玩 ばかん   | 52 | 鮑龍 ほうりゆう  | 68 |
| 張衛 ちやうえい  | 73 | 陳宮 ちんきゆう  | 58 | 馬休 ばしゆう  | 52 | 步騭 ぶしつ    | 27 |
| 張橫 ちやうおう  | 71 | 陳矯 ちんきやう  | 18 | 馬謖 ばしよく  | 75 | 滿寵 まんちゆう  | 40 |
| 張温 ちやうおん  | 27 | 陳群 ちんぐん   | 49 | 馬岱 ばたい   | 83 | 毛玠 もうかい   | 52 |
| 張休 ちやうきゆう | 34 | 陳式 ちんしき   | 70 | 馬忠 ばちゆう  | 56 | 孟獲 もうかく   | 89 |
| 張疑 ちやうぎ   | 70 | 陳震 ちんしん   | 37 | 馬超 ばちゆう  | 98 | 孟達 もうたつ   | 72 |
| 張貢 ちやうき   | 65 | 陳泰 ちんたい   | 79 | 馬鉄 ばてつ   | 60 | 孟優 もうゆう   | 82 |
| 張勲 ちやうくん  | 61 | 陳登 ちんとう   | 25 | 馬騰 ばとう   | 95 | 楊懷 ようかい   | 77 |

番外編 世紀の対決！ 孔明対仲達

一騎討ちトーナメント団体戦の前に、世紀の対決、諸葛亮孔明対司馬懿仲達の戦いが行われることになった。戦いの方はも

ろろん一騎討ち。孔明の武力は65。かたや仲達の武力は67。さてさてどちらに軍配が上がるのやら、注目の対決だ。



諸葛亮孔明

劉備の三顧の礼(さんこのれい)によってむかえられた。劉備、劉禅と2代にわたって蜀を助けた名將。最後まで魏の司馬懿仲達と戦ったが、命運尽きて亡くなった。

司馬懿仲達

最初はあまり重用されてなかったが、メキメキと力を見せはじめ、ついには五丈原で孔明を破った。その後、クーデターを起こし、魏の実権をその手に握った。



| 名前       | 武力 | 名前        | 武力 | 名前        | 武力 | 名前       | 武力  |
|----------|----|-----------|----|-----------|----|----------|-----|
| 雍闓 むかうい  | 75 | 陸績 りくせき   | 33 | 劉琮 りゅうそう  | 60 | 呂義 りよぎ   | 33  |
| 楊儀 ようぎ   | 38 | 陸遜 りくそん   | 81 | 劉岱 りゅうたい  | 64 | 呂虔 りよけん  | 73  |
| 楊昂 ようおう  | 66 | 李珪 りけい    | 29 | 劉度 りゅうど   | 54 | 呂建 りよけん  | 66  |
| 楊洪 ようこう  | 17 | 李嚴 りげん    | 76 | 劉巴 りゅうは   | 32 | 呂曠 りよこう  | 78  |
| 楊修 ようしゆう | 31 | 李儒 りじゆ    | 27 | 劉磐 りゅうはん  | 35 | 呂公 りよこう  | 36  |
| 楊秋 ようしゆう | 68 | 李肅 りしゆく   | 53 | 劉備 りゅうひ   | 70 | 呂翔 りよしやう | 78  |
| 楊松 ようしやう | 33 | 李湛 りたん    | 53 | 劉豹 りゅうひやう | 14 | 呂常 りよじやう | 68  |
| 楊任 ようじん  | 61 | 李通 りつう    | 69 | 劉表 りゅうひやう | 73 | 呂霸 りよは   | 73  |
| 楊柏 ようはく  | 59 | 李典 りてん    | 56 | 劉封 りゅうほう  | 61 | 呂範 りよはん  | 28  |
| 楊平 ようへい  | 70 | 李豊 りほう    | 69 | 劉繇 りゅうりやう | 18 | 呂布 りよふ   | 100 |
| 楊奉 ようほう  | 62 | 劉焉 りゅうえん  | 45 | 劉曄 りゅうりやう | 36 | 呂蒙 りよもう  | 83  |
| 楊齡 ようれい  | 52 | 劉延 りゅうえん  | 44 | 廖化 りょうか   | 65 | 冷苞 れいほう  | 67  |
| 雷同 らいどう  | 87 | 劉瓚 りゅうかい  | 50 | 梁興 りやうこう  | 72 | 魯肅 ろしゆく  | 63  |
| 雷薄 らいはく  | 67 | 劉琦 りゅうき   | 30 | 梁剛 りやうこう  | 55 |          |     |
| 李異 りい    | 80 | 劉璋 りゅうしやう | 50 | 凌操 りやうそう  | 82 |          |     |
| 李恢 りかい   | 39 | 劉循 りゅうじゆん | 60 | 凌統 りやうとう  | 83 |          |     |
| 李催 りかく   | 50 | 劉禪 りゅうぜん  | 23 | 呂凱 りよかい   | 45 |          |     |

水滸伝「108人の豪傑を集める」途中結果報告

12月号で募集をした「水滸伝」108人の豪傑を集めるという課題。難しいので、あまりこないかなあとはいきや、来るわ来るわで担当者はうれしい悲鳴。送ってくれたみなさんどうもありがとうございます。

現在、すこしずつデータ確認をやっている最中だけど、見事108人仲間にした人もいます。ごくろうさまでした。

ただ、ちょっと気になったんだけど、なんだかシナリオ2の晁蓋でプレイしている人が圧倒的に多い。しかもレベル1でと

きた。こんなにたくさん応募があった今となっては、よりキビシイ条件でプレイしてきた人にゲーム3本の栄誉は与えられるべきだ、という意見が担当者の間から聞かれるようになった。

そこで、①シナリオ2の宋江、②レベル5、③108人以外武将は配下にしない、という、3つの超キビシイ条件を設定してみた。このなかから自分の実力に応じて選んでプレイしてみたい。もちろん3つとも満たせば採用の確率は高くなる。

しめ切りまであとわずかだ！

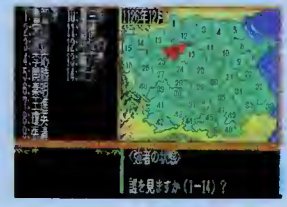
●候補作品1

岡山県・原田雅彦くんの投稿。シナリオ1の史進(ししん)でプレイ(レベル1)。「史進の星を探して三千里」というノートまるまる1冊におよぶくわしいレポートがなかなかよかった。



●候補作品2

群馬県・小此木政人くんの投稿。シナリオ1の楊志(ようし)でプレイ。108人を集めるだけでなく、ゲームクリアまでしたのがポイント。レポートには進軍図が書いてあり、キレイで見やすかった。



①トビアイデア②CGの元ネタを募集③ゲームのぶきやうルック④通り抜けできます⑤症状を詳しく⑥歴史の散歩道⑦再現したい史実を送って⑧空想科学読本⑨ゲームをSF考証したレポートを送って⑩第2回激ベナ2大会御中⑪激ベナ2大会への意見をどうぞ⑫マップコレクション⑬複雑なシナリオはキミたちにおまかせ⑭歌を詠む会⑮歌人の気持ちになろう⑯新コーナータイトル未定⑰そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒108-8303東京都港区新橋4-10-7 T.I.M.S.X・F.A.N.編集部 ゲーム十字軍 それぞれのコネクターまで。



# ほぼ梅麿の

# 勝ち抜き



# コンテスト

今月のCGは紙芝居部門が不調だマロ。3通しかこなかったでおじゃるよ。うー、悲しいマロ。もっと紙芝居が見たいでおじゃる。みんながん

ばって、もっとCGを送ってくるでおじゃる。もっと、もっとマロを楽しませるでおじゃる。期待してるでおじゃる。



梅 麿

◎本コーナーの主人公 バチンコ大好き、女の子大好きの軽薄なキャラクターがワリ



ファンキーK

◎バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ



のぐりろ

◎「ひろびょ〜ん」とかいいたが頭のとっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあぶない



アニイ!

◎入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……



せみまる

◎10月にヒッツゾーに入社したばかりの新人。CGを描きはじめてまだ、1か月なのですが……

## 紙芝居部門



この部門は構図、色彩、演出、魅力、技術の5項目を5段階で評価しているでおじゃる。5が最高で、1が最低、3ならまあまあ。ということで、今回の総評でおじゃるが……あのね、紙芝居なんだから目パチや口パクはちょっと違うでおじゃるよ。当然、単にCGをスクロールさ

せるだけじゃ採用できるはずないでおじゃる。それじゃあ、どんなのを送ればいいのかという、「おもしろい」ものなのでおじゃる。今回ちゃんぴおんに選ばれた「サンタ対チカン」なんかおせじにも絵がウマイとはいえないでおじゃるが、話がおもしろいのでついつい、最後まで見てしまうでおじゃるよ。目パチや口パクといったテクニックより、動かなくてもいいから話がよくわかるものを送ってくれたほうがうれしいのでおじゃる。シルヴァスタインの「ボクを探して」という絵本みたいに、丸や四角や三角しか出てこなく



◎「FUNKY-K転職する」(京都府 和泉萬士)一生、絶対忘れないノリ

|     | 梅 麿 | ファンキーK | のぐりろ | アニイ! | せみまる |
|-----|-----|--------|------|------|------|
| 構 図 | 3   | 3      | 3    | 3    | 3    |
| 色 彩 | 3   | 2      | 2    | 3    | 2    |
| 演 出 | 4   | 3      | 2    | 3    | 3    |
| 魅 力 | 3   | 4      | 3    | 3    | 3    |
| 技 術 | 2   | 3      | 2    | 3    | 3    |

てもなにかが伝わってくればOKなのでおじゃる。みんな、紙芝居を理解していないでおじゃるよ。紙芝居なんだから、なにもCGツールのアニメ機能を使

えとはいっていないでおじゃる。そんなことに時間を費やすより、ストーリーを書いてくれたほうが、いいでおじゃるよ。自由な発想が大事でおじゃる。

## ちゃんぴおん



## 2000円

◎「サンタ対チカン」(兵庫県 せむしマン)このキャラクターにはまいったじょ、なんといったらいいの……ううっ 読面ではわかんないけど、サンタの首が「ぐりろ」と動くとこが、いちばんの見どころ

|        | 構図 | 色彩 | 演出 | 魅力 | 技術 |
|--------|----|----|----|----|----|
| 梅 麿    | 4  | 3  | 3  | 2  | 4  |
| ファンキーK | 3  | 2  | 3  | 4  | 3  |
| のぐりろ   | 3  | 3  | 3  | 2  | 3  |
| アニイ!   | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  |
| せみまる   | 4  | 3  | 3  | 3  | 4  |

## おしかった人たち

●紙芝居部門(構図・色彩・演出・魅力・技術)京都府/中谷哲(2・3・1・2・2)●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)千葉県 SABUROWTA(2・2・2・3・3)神奈川県/中山智(3・2・3・3・3)神奈川県/小原政春(3・2・3・3・3)新潟県/武田康智(2・3・3・1・2)

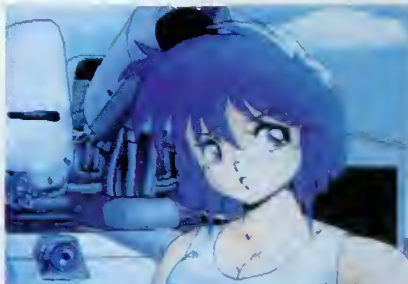


# イラスト部門



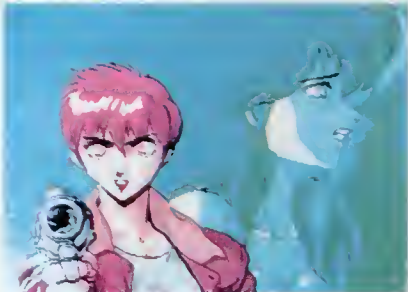
イラスト部門のほうはだんだんレベルが高くなってきているおじやる。本戦のマロたちもうかうかしていると、追い出されるかも……。

梅麿 先月号のちゃんぴおん内田くんは「未来自衛隊」というタイトルで描いてきてくれたでおじやる。よくできているおじやるが、いつもまとまりやすい構図で描いているのが残念でおじやる。彼は力があるんだからもっといろんな構図に挑戦してほしいでおじやる。



⑥(兵庫県 内田豪)同じ顔した女の子を同じ構図で見ても楽しくないでおじやる

|     | 梅麿 | ファンキーK | のぐりろ | アニーノ | せみまる |
|-----|----|--------|------|------|------|
| 構図  | 3  | 3      | 3    | 3    | 4    |
| 色彩  | 3  | 3      | 3    | 3    | 3    |
| 魅力  | 4  | 3      | 3    | 2    | 3    |
| 背景  | 3  | 3      | 3    | 2    | 3    |
| 表現力 | 4  | 3      | 4    | 3    | 4    |



⑦(東京都 沢崎誠)正面の構図というのはやっぱり難しいんだよね

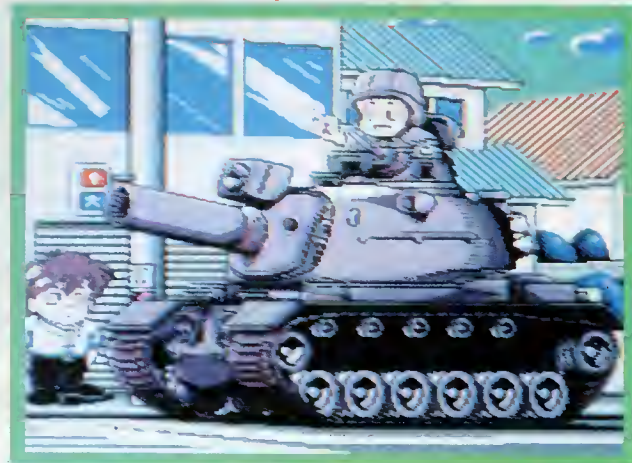
|     | 梅麿 | ファンキーK | のぐりろ | アニーノ | せみまる |
|-----|----|--------|------|------|------|
| 構図  | 2  | 3      | 3    | 2    | 3    |
| 色彩  | 3  | 2      | 3    | 3    | 4    |
| 魅力  | 3  | 3      | 3    | 2    | 3    |
| 背景  | 2  | 2      | 3    | 2    | 2    |
| 表現力 | 3  | 3      | 3    | 3    | 3    |

## 応募の注意

投稿される方は以下の事項を書きそえた手紙を同封してほしいマロ。

- ①住所、郵便番号、氏名、年齢(学年)、電話番号
- ②タイトル、ロードの仕方など
- ③封筒の表に「フロッピーディスク在中」、「二ツ折り厳禁」、「使用した

# ちゃんぴおん



## 1000円

④(京都府 三浦一誠)戦車とデフォルメ鯉のかわいい兵隊さんとのミスマッチをねらったという点で評価できます。評価表を見ると結構2がついてますよね、色彩なんかに凝ってみるといいんじゃない

|        | 構図 | 色彩 | 魅力 | 背景 | 表現力 |
|--------|----|----|----|----|-----|
| 梅麿     | 4  | 4  | 4  | 3  | 4   |
| ファンキーK | 3  | 2  | 3  | 2  | 3   |
| のぐりろ   | 3  | 2  | 3  | 3  | 4   |
| アニーノ   | 3  | 2  | 3  | 3  | 3   |
| せみまる   | 4  | 3  | 3  | 3  | 4   |



⑤(東京都 沢崎誠)こういうテクニックに逃げてしまった背景というのはつまらないぞノ

|     | 梅麿 | ファンキーK | のぐりろ | アニーノ | せみまる |
|-----|----|--------|------|------|------|
| 構図  | 2  | 3      | 3    | 3    | 3    |
| 色彩  | 2  | 3      | 2    | 2    | 3    |
| 魅力  | 2  | 2      | 2    | 2    | 3    |
| 背景  | 2  | 3      | 2    | 2    | 3    |
| 表現力 | 2  | 3      | 3    | 2    | 3    |



⑧(岡山県 KAKASHI)こういう個性がもっと進めると仲間が増えていいじゃ

|     | 梅麿 | ファンキーK | のぐりろ | アニーノ | せみまる |
|-----|----|--------|------|------|------|
| 構図  | 3  | 2      | 3    | 2    | 2    |
| 色彩  | 3  | 2      | 3    | 3    | 2    |
| 魅力  | 4  | 3      | 4    | 3    | 4    |
| 背景  | 2  | 2      | 3    | 1    | 2    |
| 表現力 | 3  | 3      | 3    | 2    | 2    |

ツール名」の文字を赤ペンで明記する

④郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む

あて先は〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ほぼ梅麿のCGコンテスト」係まで。特に紙芝居部門はよろしく願いますでおじやる。

## 賞金

CGが掲載されると全員にテレカをプレゼント。さらに、ちゃんぴおんになると賞金ももらえます。賞金は1か月勝ち抜くたびに金額が上がっていき、1か月目=1000円、2か月目=2000円、3か月目=3000円、4か月目=5000円、5か月目=10000円となっています。この賞金は毎回勝ち抜くたびにもらえるので、5か月勝ち抜くと、なんと計21000円ももらえちゃいます。



MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい!

# FAN STRATEGY

## 情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

## ●信長の野望・戦国群雄伝

### 逆籠城作戦

□東京都・村野厚

攻撃側が城を占拠していると守備側の武将の忠誠度が下がることを利用して、捕まえた敵武将の忠誠度を初めから高くする

### ●手 順●

- ①大名がいない国を4人以上の武将でぶつうに攻める
- ②城主が城を出たら、1人が城を占拠する
- ③他の武将で、退却されない程度に城主を追いつめる
- ④26日か27日まで待った後、再び攻撃を開始して勝つ

### ▶ 前提条件

4人以上の武将が必要だ。3人以下では、追いつめたつもりが攻撃を始めると逃げられて負けることもあるかもしれない。

大名のいる国を相手にしても不可能ではないが、成功率は低くなるだろう。

場合によっては、攻め取った国に対して兵糧の補充が必要になるかもしれない。

### ▶ 実 験

シナリオ1、レベル5、信長のシナリオ1、レベル5、信長で21国伊勢志摩から23国大和に対して使ってみた。信長・秀吉・竹中半兵衛・本多忠勝の4人で攻めると、捕まえた武将の忠誠度は66~92となった。大成功とっていいだろう。兵糧はやや不足気味だが、急いで補充しなければならぬ程ではなかった。一方、さっさと勝ってしまっ

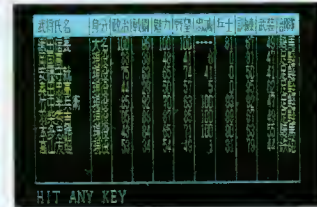
た場合、捕まえた武将の忠誠度は1~41だった。この作戦の効果がいかに大きかったかわかる。

### ▶ コメント

戦闘が80ターン以上もかかるので、かつたのいが欠点だ。

⑤5日朝、城主が城を出たので、城を占拠した(上方の足跡)

⑥27日昼、再攻撃を開始して勝ったが、武将3人では逃げられたかも……



⑦兵糧はやや不足気味だが、急いで補充する必要はない

⑧あっさり勝った場合のデータ。捕まえた武将の忠誠度は低い



| 武将氏名 | 身分 | 政治  | 戦闘 | 魅力  | 野望  | 忠誠  | 兵士 | 訓練 | 武装 | 部隊 |
|------|----|-----|----|-----|-----|-----|----|----|----|----|
| 田信長  | 大  | 100 | 96 | 100 | 100 | --- | 76 | 67 | 49 | 騎馬 |
| 国高   | 大  | 33  | 39 | 48  | 41  | 74  | 0  | 91 | 47 | 足軽 |
| 安守   | 大  | 75  | 63 | 65  | 74  | 92  | 0  | 50 | 41 | 足軽 |
| 奥田   | 大  | 44  | 29 | 50  | 57  | 76  | 0  | 95 | 62 | 足軽 |
| 竹中   | 大  | 85  | 92 | 70  | 63  | 100 | 85 | 67 | 47 | 足軽 |
| 羽柴   | 大  | 95  | 88 | 87  | 85  | 100 | 80 | 67 | 49 | 足軽 |
| 本多   | 大  | 45  | 84 | 65  | 71  | 100 | 73 | 63 | 55 | 騎馬 |
| 高山   | 大  | 53  | 34 | 54  | 49  | 66  | 17 | 79 | 44 | 鉄砲 |

⑨捕まえた武将の忠誠度は66~92になった



# ●三国志II

## 連続兵糧攻め

□宮崎県・太田宗宏

連続して兵糧攻めを行い、兵力の損害をより少なくして敵国を攻め取る

### ●手順●

①兵100、訓練度100で、寝返る可能性がなく、中くらいの強さの武将ひとりて80の兵糧を持って攻めこむ  
②ひたすら逃げ回り、捕まる直前、または30日に退却する(作

戦が成功するなら捕まってもいい)  
③同じ月に、相手国の兵糧が尽きるまで①～②を繰り返す  
④同じ月に、攻め取った国へ兵糧を輸送する

### ▶前提条件

ある程度の兵力と兵糧が必要なので、あまり早い時期には使えない。

相手国の地形と配置可能位置、敵の武将数によっては、いきなり囲まれてしまうことがあり、その場合は逃げ回るのが難しい。突撃で突破できるなら一応見こ

みはあるが、敵に強い武将がいると、突破できるとしても30日間逃げ回るのはつらい。

太田くんは「退却されてもすぐ取れるのでない限り敵に退却する国があると、ダメ」としている。武将に逃げられるので、失う兵力を取り返すことができず、うま味がない(時間がかからないだけぶつに攻めるほうがマシ)ということなのだが、自軍の兵力と兵糧に余裕があれば、ただ敵国を減らすだけの目的で使うことを考えてもいいだろう。もちろん、ぶつに攻めてもかたんに落ちる国に使うのは意味がないが……。

### ▶実験

シナリオ1、上級、新君主、史実モードで、17国から16国に対して使ってみた。敵兵力は498、兵糧は1187で3か月ぶん。

最初に突撃しなければ囲み突破できないので、この作戦には不向きな条件だったが、5回の攻撃で兵340と兵糧400を消費して187の兵を得た。兵力の損害は153で済んだことになる。

一方、武力70～91の武将5人で攻めてみると、兵の損害は200

未満では済みそうもなかったの(陳武が寝返り、公平な条件でなくなったため、最後までやらなかった)、前述の結果は上々といっている。

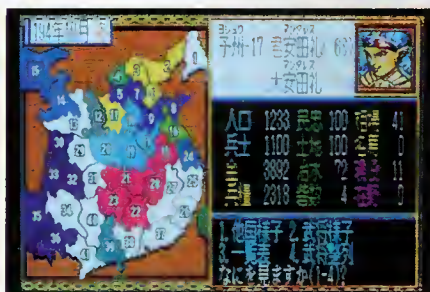
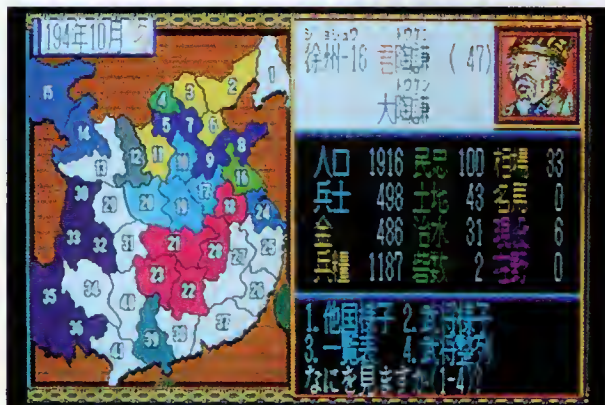
しかし、味方の兵糧が敵の兵糧より長持ちする状態になると、君主以外の全員が攻めて来たので、最初に囲みを突破するのにも逃げ回るのがにも苦労した。実際、敵の兵糧が1か月分を切った後、3回の攻撃を要した。敵兵力がもっと大きかったり、もっと強い武将がいたら失敗していたかもしれない。

兵糧攻めを狙う以上、強い武将は使えず、弱い武将では逃げ回るのがつらい。しかし、地理条件がよければもっと楽だろう。

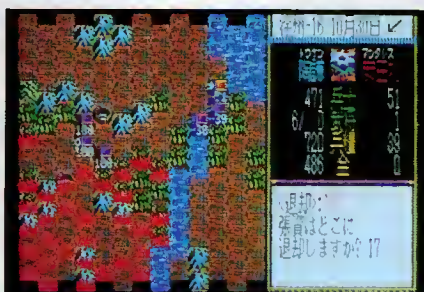
### ▶コメント

確かにおいしいが、条件によっては初めの期待ほどかんたんではないことがわかり、時間(ゲーム中の年月ではなくプレイ時間)がかかることも考えると、あまり使う気になれない。中盤以降で劉備の国や曹操・孫権の最後の国の攻略が楽になるなら、どんな面倒な作戦でも使うのが……。

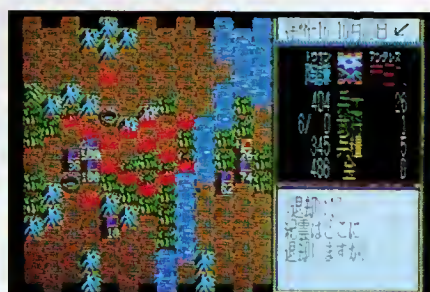
① 17国から16国に対して作戦をしかける



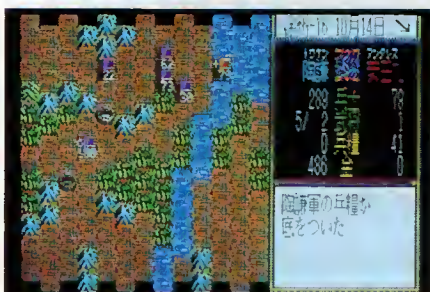
④ 攻撃用に600の兵力と1700の兵糧を用意したが、兵糧は1200くらいで十分。なお、500の兵力と600の兵糧は守りのために残す



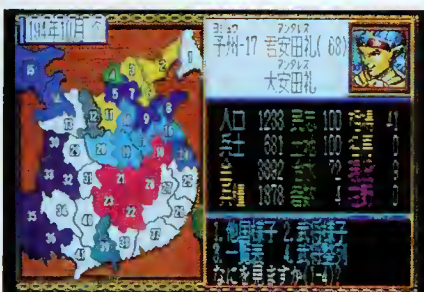
① 1回目の攻撃で約400の兵糧を減らすことができた



② 2回目の攻撃でも約400の兵糧を減らすことができ、残り1か月ぶんを切った



⑤ ところが、敵を兵糧切れに追いこむには、その後3回の攻撃を必要とした(本文の「実験」の項後半参照)



③ それでも、戦後の16・17国の兵力を合わせると947となり、兵力の損害は153で済んだことになる。国(16国)が完れるのも欠点の1つだ







## ゲーム制作講座

講師 飯島健男

第10回

今回はマップの作り方に関しての話を  
する予定だったが、最近みんなから送られ  
てくるシナリオの量が増え、しかもおも

しろいもの、しっかりしたものがめだつ  
ようになった。というわけで、ゲーム化  
を考えつつ、シナリオ紹介の大特集だ！

# みんなのシナリオ紹介大特集！

マップの書き方を期待してい  
たみんな、ゴメン！ いやあ、  
送られてくるシナリオの量がメ  
チャクチャ増えたんで、急きよ  
予定を変更することにした。ま  
あ、いまでもいきなり内容を  
変更したことは何度もあったし、  
あくまで予定は未定（編集長様  
ごめんなさい。みんなは、いき  
なり予定を変えるなんてことは  
しないように）。それに、送られ  
てくるシナリオが増えたってこ  
とは喜ばしいことではないか？  
それもけっこうよくできたもの  
が増えてきたんだ。いままで、  
企画書の書き方をくどくどい  
ってきたから、送られてくるもの  
はさすがに読みやすくなってい  
るし、うまくまとまっている。

というわけで、今回はこれら  
のシナリオを駆け足で紹介して  
いこうと思う。それでは行って  
みようか。

まず、最初の作品。広島県の  
ペンネーム、ドワーフくん・15

歳の企画した『鬼神戦記』という  
RPGだ。一言でいってしまう  
と、複雑でむずかしくて、壮大  
なゲームといった感じだ。中国  
は宋の時代を舞台にした、伝奇  
物の話なんだが、なんといっ  
ても規模が大きい。いや、大き  
すぎるのだ！

基本的には、5章構成だが、  
それぞれの章がさらに細分化さ  
れていて、合計で15の話に分か  
れている。そして、最後にいま  
までの5章のまとめとして、16  
話目があるのだ。これで驚い  
ちゃいけない。それでも、あく  
まで話は前編に過ぎないのだ。こ  
の調子でいったら、後編はどれ  
だけあるのだろう。『ブライ』で  
も、自分ではとてつもなく大き  
な話だろうと思っていたが、そ  
れの比ではない。かんたんにス  
トーリーの流れを追っただけだ  
が、たぶん『ブライ』の数倍の規  
模はもっていそうだ。

最初、なれないうちにストー

リーを作ろうとすると、その意  
気込みが大きければ大きいほど、  
話は大きくなっていくものだ。  
実際、ぼくも最初に長編小説を  
書いたとき（あれは確か中学1  
年生のときだったな）、壮大なテ  
ーマにのっかって書き始めたの  
はいいのだが、話はふくらんで  
いくいっぽう。結局2年がかり  
で大学ノートびっしりに3冊ま  
で書いたのだが、いまだに未完  
のまま。

つづきを書こうにも後で読み  
返してみると、あまりにも話が  
ムチャクチャで、とてもじゃな  
いが、読めたものではない。自  
分で書いておきながら、何をい  
たいのかまったくわからない  
（けっこう情けない話だな）。だ  
から、最初はあまり気負いすぎ  
ないで大長編なんて書かないほ  
うがいいぞ。

長編を書くなら書くで、最初  
にきっちり構成をまとめよう。  
話が大きくなればなるほど、ゲ

ームをする側にもそれだけの心  
構えと根性があるものなのだ。  
だから、相手に親切的な設定とス  
トーリー展開を考えてやらない  
と、誰も最後までつき合ってく  
れなくなるぞ。

さらに、『鬼神戦記』の場合は、  
中国が舞台だけに非常に覚え  
にくい名前がぞろぞろと出てく  
る。しかも、そんなすさまじい  
名前が、味方となる仲間だけで  
（しかも前半部分だけで）、なん  
と18人もいる。よほどしっかり  
した個性をもっていないとたい  
へんだ。このへんは、もうすこ  
し考えたほうがいい。

ドワーフくんの場合、企画書  
はしっかり書いてあるので、も  
うすこしわかりやすくかんた  
んにまとめるといいものになりそ  
うだ。今後に期待しているぞ。

さて、2番目は岡山県の竹元  
康くん・13歳の作品だ。タイト  
ルは『T.V. Governed by  
You〜キミが芸能界を支配す

## ★気きぐれコラム

いきなりすごいタイトルを思いついたので、ミニコーナーをやることにし  
た。タイトルは考えたのだが、中身がまったく思いうかばない。いま現在、  
プロのゲーム・デザイナーで活躍中の人に、どうして自分はこの道に入  
ったのかそのきっかけを聞こうと思ったのだが、よく考えるといい人材がい  
ない。いきなり、他社のゲーム・デザイナーをつかまえてこんなことを  
聞くと、同業者が何をいってやがんだと思われそうだしなあ。しかたがな  
いので、ライトスタッフの社内でまかなうことにしよう。というわけで  
第1回目の記念すべきゲーム・デザイナーは、あの『エメラルド・ドラゴ  
ン』でも有名な飯塚だ！

Q▶ コンピュータと出会ったきっかけは？

A▶ 小学生のとき、中学生だった岩崎さん（PCエンジンの『イース』を作  
った人だよ）と、出会ったことかなあ。

Q▶ 初めて使ったパソコンは？

A▶ パソコンというより、マイコンですね。小学6年生のときに買って  
もらったベーシックマスターレベルIIです。えらいなつかしい機械です  
よね。

Q▶ この業界に入ったきっかけは？

A▶ それからずーっとブランクがいて、大学に入ったときは浦島太郎に  
なっていましたからね。ディスクって何？ グラフィックって何？ っ

## 実録！私はこうしてゲーム・デザイナーになった！！

て感覚ですよ。大学では将棋をやっていて、関東学生チャンピオンに  
までなったんですけどね。コンピュータをすっかり理解できなくな  
っていたんです。でも、その頃コンピュータがまたブームになっていて、  
88FHを買ったんです。それで、とりあえず知識をつけようと思って、  
某雑誌（ポプコム）にもぐりこんだんです。えらい、ラッキーでしたよ。

Q▶ 運がよかったんだね。で、そのままゲーム・デザイナーになったわけだ。  
A▶ ええ、運のみです。そのあと、『エメラルド・ドラゴン』のシナリオを  
まかされて、いまは『アルシャーク』というゲームを作っています。

Q▶ では、一言未来のゲームデザイナーたちに何かいってよ。

A▶ プロでやっていくんだしたら、まあ、こだわりの必要ですね。

Q▶ どうもありがとうございました。とっとと『アルシャーク』を作ってく  
ださい。

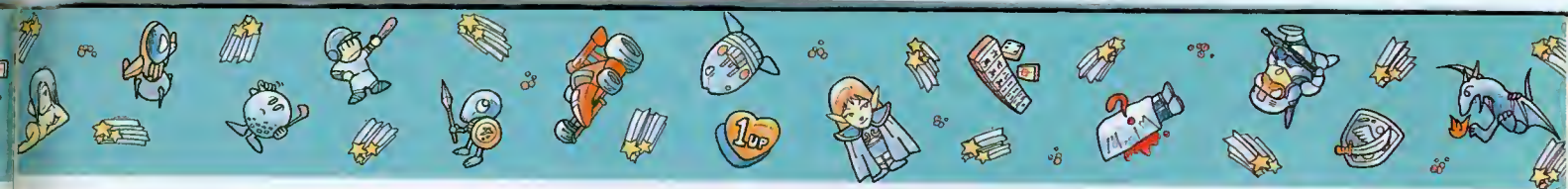
A▶ はい、とっとと作ります。

どうかね。いまもっともノリにのっているゲーム・デザイナー飯塚は、た  
だ運だけで一流になった男だ（うそだよ、うそだってば！）。でも、やっば  
りプロになるって、運もあるんだよなあ。ぼくの場合も、ほとんど運だけ  
だったような気がするしなあ。ま、運も実力のうちというしね。とりあ  
えず、またおもしろいヤツがいれば、どうしてプロになったのか聞いてみ  
ようと思う。では、期待せずに次回を待っていてくれ！



突然ですが、今回から投稿してくれた人のお名前と作品名を掲載することにした。だって全部紹介できないのが残念でしょうがないからね。投稿にはすべて目を通している。  
ただし、返却はできないので、必要な人は自分でコピーを取ってほしい。＜ゲーム制作関係者一覧1990/11/26しめぶんから＞●タイトル・ジャンル・住所・氏名・年齢●Brave&  
Wisdom〜失われた秘宝〜・フィールドRPG・京都市北区・伊藤吾郎・13歳●CYBORG BASEBALL〜機械を組み入れた人間たち〜・野球ゲーム・神奈川県横浜市・桐原健・  
17歳●T.V. Governed by You〜君が芸能界を支配する〜・経営シミュレーション・岡山県津山市・竹元康・13歳●鬼神戦記・アドベンチャー・広島県呉市・池田慎一・7歳●F1  
〜速さへの挑戦〜・F1チーム作成からレースまでのシミュレーション・月田桂介・13歳●消えた真実？・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳





る〜」芸能界を舞台に、会社乗取りを描いた経営シミュレーションで、なかなかシビアな世界設定になっている。ゲームは、よくある戦術級(「信長の野望」のような内政やかけひきに重点をおいたもの)をあつかったタイプのシミュレーションなのだが、彼の企画書のすこかったところは、自分でこんなゲームは売れないと指摘しているところだ。自分でこんなことを書いている企画書には、初めて目にかかったぞ。

いちおう企画書を書き終わった時点で、どこがおもしろくないのかを最後にまとめているのだが、この姿勢はとっても大事だ。売れないと思うんだったら企画書なんか書くなといわれそうだが、決してそんなことはない。最初アイデアを思いついた時点では、これはいける／と思って、書き終わって読み返してみると、なんだこりゃ?と思うものだってあるのだ。

ほかにもそういうことが、いままでに何度もある。書いたことは書いたのだが、読み返しているうちに、なんてつまらないゲームだろうと思ってどこがつまらないのかをチェックする。チェックすることによって、いままで見えなかった部分が見えきたり、新しい考え方が生まれてくるものだ。竹元くんは立派だぞ。この姿勢を忘れずに、どんないいものを書いてくれ／

つぎは、北海道は後藤茂くんの作品。彼は2本送ってきてく

れたのだが、このうちの「スペース・フリート」を取り上げてみよう。基本的には戦略級(「大戦略」のようなユニットを配置して闘うタイプ)のSFシミュレーションだが、RPGの要素を取り入れている。ふつう、シミュレーションにRPGの要素を取り入れるというと、レベルや経験値を思い浮かべそうだが、このゲームはちょっと違う。

RPGでいう、段階性のマップを採用するということだ。段階性のマップとは、たとえば、フィールドを冒険中に洞窟を見つけたとする。そのなかに入るとそのマップになり、さらに階段を下りると、洞窟の地下2階……といった具合に、どんどんマップが切り換わっていく方式である。

おもしろいと思ったが、この方式でいくと、ユニットの行動パターンはどうなるのだろうか? まえのマップに残っているユニットや、新しいマップに侵入したユニットなどは、そのユニットを動かす順番になると、そのたびにマップを切り換えるのだろうか。そうだとすると、プレイヤーは、全体の状況を把握するのにえらく大変だし、操作性も面倒なんじゃないだろうか。

じつは、この方式はほかにも考えている。シミュレーションゲームでマップの段階をもつ方式には以前から目をつけていたのだが、実際に詳しい企画書を書き進めていくと、いろいろな問題が出てくるのだ。後藤く

んも、そのへんのところをすこし考えてみるといい。パッと思いついたときにはできそうなシステムでも、いざ動かしてみようと思うと全然うまくいかないなんてことも、けっこうあるからね。

最後に、神奈川県相模原市・高井昌己・17歳の作品で「CYBORG BASEBALL」〜機械を組み入れた人間たち〜。

これはかなりおもしろい。はじめにゲームしたい。けっこう受けそう。なんてったってほとんど同じパターンばかりの野球ゲーム業界に、新風を巻きこむ要素大である。

ほかにも野球ゲームは作りたいて思っていて、むかし「アストロ球団」という、ムチャクチャなマンガがあり、あんなとんでもない魔球軍団ゲームでも作ろうかなあ、なんて冗談半分で考えていた。

ところが／ 稲垣くんの作品は、それ以上にぶっ飛んでいた。まず、ストーリーが常識を越えている。ある日突然宇宙船がやってきて、「野球するから、地球も参加しろ。参加しないと星を爆破する。」といってくる。そこで、地球は新開発されたばかりの10体のサイボーグを送りこんだ……。とんでもない設定だよな。この感性はかなりとんがっているぞ。あまりくだらなすぎるといえばくだらないのだが、その一言ではかたづけられない何か、稲垣くんにはある// これぞ、プロの発想だぞ。

実際にゲームもとんがっている。デッドボールになると、乱闘するかどうかを聞いてきて、乱闘を選ぶと、相手側のピッチャーと闘うアクションゲームになる。また、ピッチャーはピッチャーで、新しい腕を買い替えていく(サイボーグだからね/) ごとに、魔球を投げられるようになる。また、アイテムも充実しており、相手のエラーを誘うバット、ボールを打つ瞬間に伸びるバット、乱闘時にキック力が上がるスパイク、ボールの落下地点を教えてくれるグローブなど、へんなものがたくさんある。

まだまだおもしろいアイデアがあるのだが、もっと手をくわえれば、もっともっとおもしろくなるはずだ。企画書の第一段階として、読み手に強いインパクトを与え、さらにおもしろくなりそうなアイデアが回りからどんどん出てきて、企画会議が盛り上がるような企画書は、よい企画書。まさに、稲垣くんの企画書はそれである。荒い部分が多いだけに、どんどんゲームをふくらませていけるのだ。この企画は、まじめにゲームになると思うよ。たぶん、もっていき方しだいで、売れ線のゲームになるだろう。なんだかゲームになった姿が見えるようだ。

最近、このコーナーにもたくさんさんのシナリオが送られてくるようになったし、まじめにゲーム化を考えましょうか? どうですかね、編集長。

このコーナーでは、励ましの便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ/ あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係。

## 次回の

お

題

来月こそ、マップの作り方をやろう。アイテムの置き方から、いろいろなワナのしかけまで詳しく紹介しようと思う。で、その詳しく紹介するとなると、はたして1回で終わるのだろうか。今月やろうと思っていたことを、平気で来月に回してしまった自分の性格を考えると、ほんとうに来月のテーマはマップの作り方なんだろうか。う〜ん、く〜というだが、予定は未定なのだ。

## シナリオ 募集

●消えた真実・2・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳 ●消えた真実(以前投稿したものつづき)・?・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳 ●命をかけて・?・兵庫県神戸市・高井昌己・14歳 ●?・?・岩手県花巻市・佐藤英孝・14歳 ●馬道・馬のレースゲーム・熊本県玉名郡・小柳敏実・16歳 ●レッド・アース〜滅びの美学〜・アドベンチャーシミュレーション・?・徳島県海部郡・穴戸保夫・18歳 ●DAST!!・アクション・大阪府守口市・山口知宏・?歳 ●頼い事・RPG・神奈川県相模原市・星野宏行・?歳 ●ジャンケン野郎・野球シミュレーション・神奈川県相模原市・星野宏行・?歳 ●プラネット・RPG・北海道空知郡・後藤茂・?歳 ●スペースフリート・ウォーシミュレーション・北海道空知郡・後藤茂・?歳



# 記憶のラビリンス

『シムアース』に  
くびったけ!!



## プレイヤーが惑星そのものになるなんて

今月のお題は、『SimEarth』なのである。これって、『シムシティ』を生んだアメリカのマクシス社の最新作なわけで、『シムアース』と読む。要するに『シムシティ』の惑星版である。

「いーしょーくーはーまだかいな?」の担当者が初めから移植の可能性を否定しているわけではないが、MSXへの移植予定はない。ターボRだったらなんとか技術的には移植できるか

もしれないけどね。

だから今月の記事はMSXに関係ないからどうでもいいや、なんて思わずに、ちょっと読んでちょうだいな。コンピュータという点では変わらないわけで、コンピュータってこんなこともできるんだ、とかゲームってこんなにすばらしいんだ、なんてことを考える上でも、こういう知識を身に付けておくのは悪くないと思うのである。

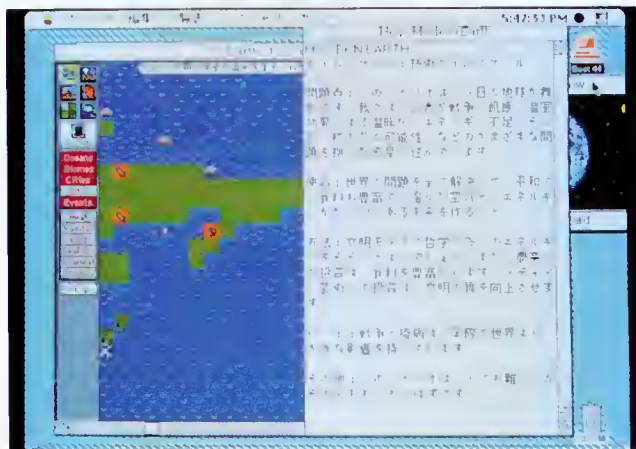
『シムアース』には2本の柱がある。1本は惑星をいい環境に保つこと。もう1本は、生物を進化させ、惑星上を繁栄させることである。要するに生物が安心してすめる惑星を作って、それを維持するというもの。別に惑星の上に生物がいなくてもいいんじゃないの? なんて、ひねくれないでいただきたい。やはり生物がいての地球だと思うわけで、そう思っている人のほうが多い。

でも、地球みたいにいろんな生物がいて、植物だってたくさんあって、人間みたいに知的な(それほど知的ではないかもしれないけど)生物がわんさといえるなんて、これは奇跡がよほどつきかさならないとありえない話なのだ。酸素や水の量が少しでも違っていたら、あるいは太陽からの熱がもうちょっと多かったり少なかったりしたら、とにかく詳しいことはよくわからないが、ほんのちょっとしたことで、地球は人間どころか単純な微生物さえ生まれない不毛の

惑星になっていたかもしれない。そういったことを考えていると、これは神様の存在を考えたほうがいいんじゃないか、と思えてくることだってある。

でも、もっと合理的な解釈というか仮説を唱えている人がいる。ジェイムス・ラブロックという人である。この人がたてたのが「ガイアの仮説」というもので、要するに地球という惑星にはなんらかの意志のようなものがあって、自己調整能力や自浄作用があるのではないかと、いうもの。地球が人格化されているわけである。マニュアルの冒頭にも、このおじさんの文章が載っていて、36億年もの間、太陽からの熱が増えているのに地球が一定の気温を保っているのはすごい、といったようなことが書かれている。

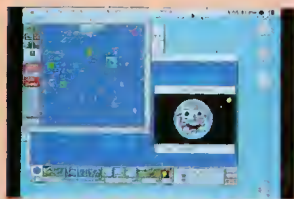
話が長くなったが、この『シムアース』というソフトはこのガイアの仮説を下敷きにしている。それどころか当のジェイムス・ラブロックがプログラム作りに参加しているのである。えーと、



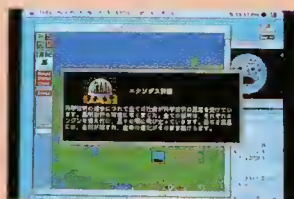
①『シムアース』マッキントッシュ日本語版(イマジニア) アメリカのマクシス社ウィル・ライトという人が作った。いったいどんな頭してるんでしょうかね



## 『シムアース』ってこんなゲーム！



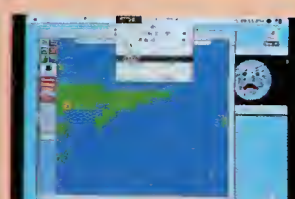
①水の惑星 水の中でも生物がいっぱいだ  
ガイアの顔も元気いっぱいである



②人類がいっせいに宇宙に飛びついたエク  
スダ計画 ガイアの顔もけわしそう



③常にヘルプが参照できるので操作もラク  
20世紀の地球をうまく操るシナリオ



④ガイアが怒っている 調子悪いぞーッ！  
って、二日酔いの日みたい

これは例えていうなら日本の防衛庁のお偉いさんが『大戦略』シリーズの制作に協力するようなものである。あるいは『バランス・オブ・パワー』にブッシュ大統領が参加するようなものである。しつこいようだが『ウィザードリィ』に本物の魔術師や聖職者が参加するようなものである。そうだな、『F-1 スピリット』に鈴木亜久里が参加するようなものである。しつこいけど。これは結構華やかなのである。とにかく、そういった本格指向というか、アカデミックな展開だ。

『シムアース』はでも、本当に惑星の活動をすべて再現しているわけではない。そんなの、スーパーコンピュータでも無理だ。

いちおう、ゲームとしても楽しめるようになってはいるわけだから、適度な省略はもちろんあるわけ。それでも、プレイヤーがコントロールする部分は多い。

手を出せるのは、天候に関すること、地殻に関すること、動植物に関すること、文化に関すること。天候は太陽からの熱の量、雨量といったわかりやすいのからアルベドなんていうわからない単語まで出てくる。これは太陽からの入射光に対する反射光のことらしい。あるいはグリーンハウスエフェクトなんていうのも出てくる。頭を動かせると温室効果だとわかったりする。もちろん、水の循環なんかも調節できる。動植物では繁殖

率や二酸化炭素の吸収率なんてのまでいじったりする。地殻に関することでは、なんと地軸まで変化させられる。ダイナミックなんだな。あるいは大陸移動の割合なんかも関係してくる。

いちばんむずかしいのが文化で、哲学、科学、農業、医学、アート・メディアという5つの柱があってこのうちどれを優先させるかを決める。哲学とかいっても石器時代に哲学もへったくれもあったもんじゃない、と思うがそうでもない。これを優先させないと石器時代から戦争ばかりということになる。医学もおそろかにしていると疫病がひろがって種全体が減びるなんてこともありうる。

面白いのは地球のようにほ乳類に天下をとらせないようにもできること。要するに、恐竜や鳥に文化を持たせることができるのだ。生物は15種類にまとめられていて、それが17の進化パターンを持っている。で、15種のうち、アメーバはさすがに文化的にはなれないのだが、12種ぐらいは道具を持って文化的になれる。

ばおばおは恐竜が好きなので、恐竜の世界を作りたいがっているんだけどこれがなかなかむずかしい。すぐに賢いほ乳類が出てきて天下をとってしまう。ほ乳類が少ないからいいかな、と思っていると思うと今度は蟹が石器時代を築いたりする。

## 楽しみながら作ってるって感じなんだよね

この『シムアース』、オリジナルはマッキントッシュで動く。1月の終わりにはマッキントッシュ版だけど、マニュアルやメッセージが日本語になったのが出る。実をいうとこのゲームで遊びたいというのが直接の目的でマッキントッシュを買ってしまった。もちろん、前から喉から手が出て足が出るほどほしかったんだけど、なんつってもマッキントッシュって高いからね。その割に実用的じゃない。いや、もちろんデスクトップパブリッシングやデザイン、それから音楽なんかでは十分実用的で、プロがばんばん使っていてその分野では98なんかめじゃないというくらいの実用性を持ってるん

だけど、そのためにはすごい投資しなくちゃいけない。ばおばおみたいにワープロと表計算ぐらいしか使わないというひとには、もったいないな—という感じだったのである。それでもほしいほしいって思ってるころへマックの値段が少し下がった。もう我慢できないってな感じで、とうとう買っちゃったのである。最初に初代マックをさわって「いいな—」って思ってたからいったい何年たってるんだろう。8年だ。折りにふれ、季節の変わり目毎にほしくなっていたマックにようやく出会えたという思いである。

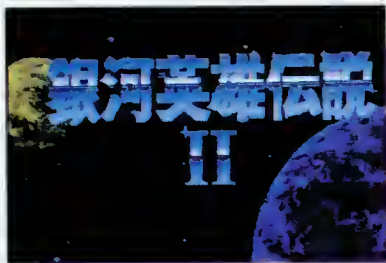
ま、個人的な感慨は置いて、今回どうしてマックのゲー

ムなんか紹介してるんだろう。おもしろいから、というのがあんだけどゲーム性は「シムシティ」のほうが高いような気がする。ついはまる、という点でね。まだ、それほどプレイしていないのではまりに気づいていないのかもしれないけど。なんかこうゲームっていうよりも教育ソフトみたいな。こうなったらこうなる、あーやったらそうなる、という具合に文字どおりシミュレータなのである。自分なりの目標をたててそれに近づいていくというのはあるんだけど、なんかこう大きすぎてゲーム全体が見えてこないというか。それでもおもしろいと思うのは、こんなゲームを作ろうと考

える、その姿勢である。こんなゲームを考えられる発想の自由さ、それを開発できる自由。そんな雰囲気伝わってくる。まったく何も無いところから、何もマネをするものがないところから、ゼロから新しいものを作り出す自由さ。そんなこんなが伝わってくるのだ。そこにあるのは本当のオリジナリティーを生み出す誇りと喜びである。

それからこの地球に対する思い。いくつかあるシナリオの中には20世紀の地球というのもある。人類が汚れきった地球から脱出するエクソダス計画まで組み込まれている。それでも地球というシナリオは続いていく。奥の深さには脱帽なのである。





# 銀河英雄伝説II

ボーステック  
☎03-3708-4711  
発売中

|       |          |
|-------|----------|
| 媒体    | 720×4    |
| 対応機種  | MSX 2/2+ |
| VRAM  | 128K     |
| セーブ機能 | ディスク     |
| 価格    | 9,800円   |

大人気SF小説「銀河英雄伝説」をもとにした、宇宙艦隊戦シミュレーションの第2弾が登場!! キミは宇宙をその手につかむことができるか!?

## 3D表示+方向性+作戦指定でより戦略的になった!

「銀河英雄伝説II」は、前作「銀河英雄伝説」、『銀河英雄伝説バワーアップ&シナリオ集』に続いてのシリーズ第3弾。

マップの広さは4倍。マウスにも対応した新システムにより、さらに戦術、戦略を考えたゲーム展開ができるようになった。

ゲーム内容でもっとも大きな変化は、艦隊に方向性がつけかわえられたことだ。

これは、艦隊の前方は武器の有効射程が長く火力を集中しやすく、艦隊の側面は防御力が低い、というような設定で、これによって敵を効率的に撃破するための、攻撃や離脱のときの戦術にリアルさが増した。

これをひとめでわかるように

したのが3D表示の戦闘画面だ。

前作では戦闘の結果がただ数字として表示されただけだった。それに比べると、艦隊のフォーメーションと編成数、艦隊の方向が棒グラフ状のブロックと矢じるしで示されたこの画面は、艦隊が攻撃をうけるたびにグラフは低くなっていくという、よりリアルタイムな感覚をあたえてくれる。

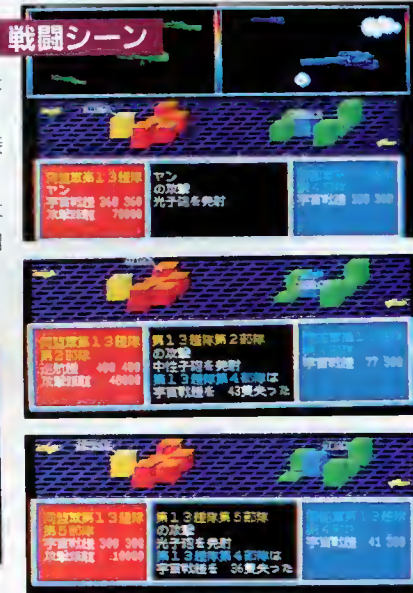
またプレイヤーは全体の戦略を考えて、出撃している艦隊の提督に作戦を指定することができる。

敵を警戒する

哨戒任務や、宙域確保、惑星の占領などの指令をあてるだけで、プレイヤーが直接操作しなくても、指令を達成するように、各艦隊が自動的に行動してくれるのだ。



作戦の遂行のための、航路の設定もできる



戦闘開始 ヤンの率いる第13艦隊が敵の艦隊に攻撃を開始する

勝利のコツは敵の部隊を各個撃破すること

ヤンの艦隊的撃が終了。敵の左翼部隊はほぼ壊滅

## 鉄河英雄伝説★ストーリー

西暦2801年、すでに広大な銀河へとふみ出していた人類は、統一行政機関として銀河連邦を成立させ、この年を宇宙暦の紀元とした。

当初は開拓精神に富んだ人類の象徴として機能していた銀河連邦であったが、時の流れとともに腐敗していった。

宇宙暦310年、みだれきった連邦の政治は、反旗をひるがえした1人の男によって崩壊した。

連邦の軍人であったルドルフ・フォン・ゴールデンバウムは、連邦の実権をにぎると議会政治を廃止、銀

河帝国皇帝ルドルフ1世を名乗り、帝国暦を制定、皇帝が全権を握る専制政治を押し進めた。

帝国暦218年、専制政治に反対し帝国を脱出した共和主義者の一団が、未開発宙域への半世紀にわたる旅のすえに居住可能な惑星を発見した。

彼らは自由惑星同盟の建国を宣言し、宇宙暦を復活させた。そしてその勢力を広げ、やがて銀河帝国に対抗しうる国力をつけ、ついに両陣営は戦争状態に突入した。

戦争は長く、長く続き、帝国では特権にあぐらをかく門閥貴族たち、同

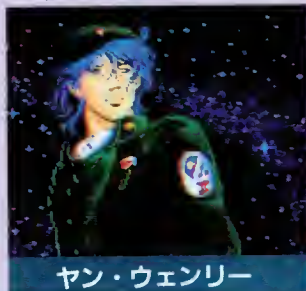


皇帝ルドルフの専政は人々の恐怖をあわせた



共和主義者たちは宇宙へ脱出、新天地をめざす

### 自由惑星同盟



ヤン・ウェンリー

ふんたんはフランケン入りの紅茶と仲間たちとを愛する、学者肌の温和な人物である

同盟は保身をはかろうとする議員たちが、国のおとろえに力を貸した。

そして帝国暦5世紀末、宇宙暦8世紀末、2人の英雄があらわれた。1人は美しい金髪とそれ以上の美貌を持ち、腐りきったゴールデンバウム王朝をたおし、宇宙をその手ににぎる野望を持つ、「常勝の天才」帝国軍元帥ラインハルト・フォン・ロー

### 銀河帝国



ラインハルト・フォン・ローエングラム

親友、クラフト・キルヒアイスと師匠には決して心を開かない、冷酷な美青年

エングラム。もう1人は、歴史家の道をめざしていたが、その天才的指揮能力でいつのまにか同盟軍の大將となつてしまった、「不敗の魔術師」「奇跡のヤン」とヤン・ウェンリー。

このまったく対照的な2人をめぐって、銀河を二分する闘争はあらたな局面をむかえるのだった。



## 宇宙をこの手につかむために戦うのだ!!

プレイヤーは5本のシナリオから好きなものか、5本を連続して解くキャンペーンモードを選ぶ。そして帝国軍、同盟軍のいずれかか、2人で戦う対戦モードを選択し、ゲームをスタートする。

各シナリオの勝利条件は惑星の占領、敵艦隊を一定の条件で撃滅させるなどがあり、それを

達成するために艦隊を操作する。

艦隊は、戦艦、戦闘空母、駆逐艦、揚陸艦、補給艦など、能力のちがう部隊で編成され、それぞれ惑星、要塞に配備されていて、そこから出撃する。

1艦隊は最大6部隊、4艦隊を同時に攻撃させられるが、部隊数は24に限定されているので、艦隊の選択はとても重要だ。

## ●艦隊戦に勝利するために●



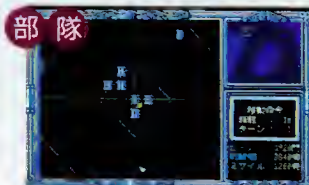
①艦隊の方向は攻守両面の効果に影響する



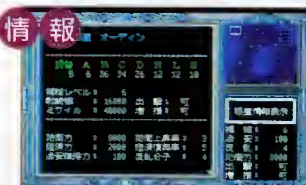
②部隊の射撃や防御力を考えて編隊を組む



③提督の能力は艦隊の能力を左右する



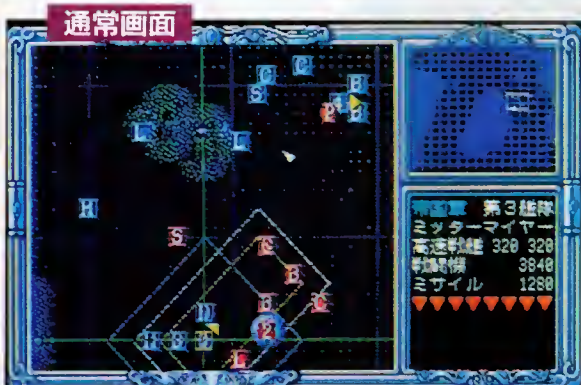
④さまざまな艦の特徴を生かして使おう



⑤提督、艦隊、惑星などの情報が得られる



⑥弾が切れれば艦隊は無力。補給は大切だ



⑦右上は全体マップ。右下には情報などが表示される。

## ゲームをいろいろ多彩なキャラクタたち

艦隊を率いる提督の能力は、戦闘の勝敗を大きく左右する。たとえば、ビームやミサイルの命中率も、提督の持つ能力の1つで、大火力の戦艦をいくら集めようとミサイルの命中率が低ければ、期待したような打撃を敵にあたえられない。

提督の各データを総

合したものが提督レベルになる。この提督をはじめとして、ゲームのキャラクタたちは、原作「銀河英雄伝説」での個性が強く反映されている。

たとえば帝国軍の上級大将ウォルフガング・ミッターマイヤーは、用兵のスピードで帝国軍ナンバー1の名将として知られ、

「疾風ウォルフ」の異名を持っている。

これを反映して、ゲームにおけるミッターマイヤーは、高速戦艦と駆逐艦で編成された、スピードに重点をおく艦隊の提督として登場する。

提督の能力は、帝国元帥で「常勝の天才」と呼ばれる

ラインハルトや、同盟軍大将「不敗の魔術師」ヤンが最高。

また軍の状態を知るための「報告」のコマンドでは、画面にヤンの副官のフレデリカや、ラインハルトの副官オーベルシュタインの顔が表示されたりするのも、原作とゲームの両方のファンには楽しいところだ。

### ヤンの仲間たち



#### フレデリカ

ヤンの副官。才色兼備の女性大尉。ゲームでは報告画面に登場する。



#### キャゼルヌ

ヤンの士官学校の先輩。毒舌家でデスクワークの達人。第1艦隊を率いる。



#### ビュコック

第5艦隊の提督。たたき上げの軍人である。提督レベルはヤンと同じ8。



#### アッテンボロー

ヤンを「センパイ」と呼ぶ、気のいい男。第1艦隊提督。レベルは5。



#### シェンコップ

攻撃空母を含む、第6艦隊の提督。ヤンの理解者の一人である。



#### メルカツ

帝国からヤンの人徳だけをたよりに亡命してきた客員提督。レベルは7。

※提督キャラは、このほかに各8キャラずつあります

### ラインハルトの勇将たち



#### キルヒアイス

ラインハルトの親友。赤毛で長身の美男子。第2艦隊の指揮をとる。



#### オーベルシュタイン

ラインハルトの副官で、非情な策略家。報告画面に登場する。



#### ミッターマイヤー

用兵のすばやさから「疾風ウォルフ」の異名をとる。第3艦隊を率いる。



#### ロイエンタール

ミッターマイヤーと双璧をなす、金銀妖嬈の美男子。第4艦隊提督。



#### ピッテンフェルト

漆黒にぬられた艦隊、黒色槍騎兵団こと第5艦隊の提督。攻撃が専門。



#### ケン

艦載機乗りから提督になった元撃墜王の提督。空戦指揮が得意。





ENT NEWS

# 聖戦士ダンバイン

ファミリーソフト

☎03-3924-5435

1月12日発売予定

|       |                 |
|-------|-----------------|
| 媒体    | CD-ROM × 5      |
| 対応機種  | MSX2/2+ 準対応 ROM |
| VRAM  | 128K            |
| セーブ機能 | ディスク            |
| 価格    | 8,800円          |

バイストンウェルと呼ばれる異世界を舞台にくりひろげられる、ビジュアルシーンが盛りだくさんのファンタジーシミュレーションゲーム。

## 異世界バイストンウェルに危機がせまる

異世界バイストンウェルには、この世界の危機に聖戦士が現れるという伝説があり、その聖戦士は地上人と呼ばれていた。

ところが、敵対する権力者は、不用意にも地上人の力を利用しようと彼らをこの世界に引きこみ、オーラマシンと呼ばれるロボット兵器を作らせた。その兵器を使って戦闘はさらに激しく

なっていく、この世界に引きこまれた地上人ショウ・ザマは、否応なしに戦闘に巻きこまれていってしまった。のちに聖戦士と呼ばれる男である。

TVアニメで人気だったこの物語は、戦略シミュレーションと、美しい豊富なビジュアルで原作にそってゲーム化されている。



①地上人、名はショウ・ザマ、聖戦士と呼ばれる。後ろは、愛機のダンバイン

②これがバイストンウェルの世界、妖精が舞う、とても美しく幻想的な風景

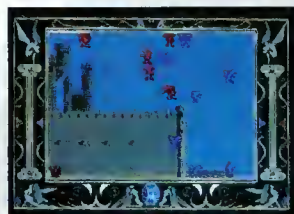
## 戦闘はシナリオ重視のシミュレーション

ゲームは、シミュレーション部分とビジュアルシーンの2つで構成され、交互に配置されている。そのなかで1本の連続したストーリーが語られているのだ。ただし、シミュレーションでの戦闘はビジュアルシーンで展開されるストーリーによって、逃げまわったり、特定の人をす

り抜くといったような変わった勝利条件も要求される。ふつうの敵地を占領するだけのシミュレーションとはひとあじ違ったゲームが楽しめるわけだ。



③オーラマシンの闘い。マシンには、多くの種類がある。それぞれの特徴をつかめ



④移動画面は真横から見た画面構成になっている。背景は戦闘によって変わるぞ



⑤戦闘画面は、まるでRPGのようなのだ

## キレイなビジュアルシーンが盛りだくさん

TVアニメのストーリーを、再現するために使われたグラフィックは70枚以上。MSX2+以上の機種を持っていれば、自然画も楽しめる。アニメーション処理も使われ、TVアニメのイメージを大切にしている。このビジュアルシーンでは、ストーリーの上で重要な出会いや戦闘を、美しいグラフィックで魅せてくれる。



⑥コイツはいったい何者なんだろうか。顔を見た限りでは、悪者っぽいけど

⑦敵は白旗を挙げて退散だ。圧倒的な強さなのだ



⑧雷鳴が轟く。この世界になにが起ころうか



⑨神秘的な空間にただよう人々。ここがどこなのかは、わからない。物語が進むにつれ、明らかになるだろう

## ●未知の戦闘兵器 オーラマシン

オーラマシンとは、バイストンウェルに引きこまれた地上人により作られたロボット兵器のことをいう。オーラとは生体エネルギーのことを指し、この力を利用して動かす兵器なのだ。オーラの力は、バイストンウェルの人々よりも地上人のほうが強くパイロットには地上人のほうが適していた。そのために多くの地上人がこの世界に引きこまれた。



他のマシンの長所を取り入れて開発されたマシン

パワーに優れ、腕の長いパイロットが中心に集まるマシン



# EXTERLIEN

FAN NEWS

## エクスタリアン

ディー・オー

☎0466-28-7477

発売中

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    | CD×4    |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価格    | 6,800円  |

小さな町で若い女性が蒸発していく。何者かが古い遊園地に監禁しているらしい。彼女たちを救え！ ちょっと他では味わえない遊園地RPGなのだ。

### モンスターの巢と化した遊園地に突入しろ

ある小さな町で事件が起きた。若い女の子ばかりが次々に蒸発していったのだ。マスコミで盛んに取り上げられる頃には、女の子たちは町の古びた遊園地に監禁されているのではないのか？ という噂が町中に広まっていた。そこに1人の男が週刊誌の取材のために、単身遊園地に乗りこむことになった。

舞台が遊園地というコマンド戦闘タイプの美少女RPG。遊園地の中だけあって、ジェットコースターがあったり、お化け

屋敷があったりと、にぎやかだ。でも、のんびりしてはいられない。モンスターはウジャウジャいるし、女の子が助けを待っているのだ。みんなかわいい子ばかり。はやく見つけなければならぬ。謎に難解なものはなく、スピーディーに展開する。モンスターに捕らえられている女の子を助けると、きれいなグラフィックを見られる。

彼女たちを無事に助けだし、町に平和を取り戻そう。



謎の蒸発をしてしまった女の子たち。原因はわからないが、連れさられたようだ。上の3枚は蒸発前の女の子たち。助け出されるときは下のようになぜか服を着ていないのだ



テレビレポーター。主人公の彼女で、今回の事件を最初に伝えた



移動画面。必要な情報がシンプルでわかりやすい。右側はただのかざりだ

### せっせと戦って、どんどんお金を稼ぐのだ!!

最初の装備はかなり頼りなく、ちょっと遠出をしようものならあっという間にモンスターのえじきだ。まず道具屋のそばで闘い、レベルアップをめざせ。この時点ではまだ体力回復のできる場所がなく、食料で回復する

しかないのだ。

武器、防具は、それぞれ4種類ずつ。シンプルだが必要十分。この町は物価が高く、何を買うにも苦労をさせられる。始めにお金を貯めると、あとの展開がとてまらくなるぞ。

#### モンスターや戦闘シーンも見ものだぞ!



登場するモンスターが、ちょっと変わっている。抽象画から飛び出したようなシュールなものもあれば、中国風の赤や緑の原色の多い色使いだったりで、ハッとさせられる。モンスターを倒したときの画面処理もモンスターのクシャッとつぶれる感じが面白いのだ。



小型のナイフなど4種の品をあつかっている。どう見ても人間ではない



ここで働く女の子を助け出すと、利用できるようになる。体力回復の場所だ



くさりの鎧の他4種の品をあつかっている。値段が高いほど防御力があるのだ



体力回復のための食料として、イカやきなどを売っている。食料以外は置いてない



# DAM fan

ついにバレンタインの季節が来た。今年もチョコレートごときにうなされるのか。こういう人をテストするようなイベントは、受験だけでたくさんだ。といいつつも、期待は忘れない私だが。



## DS#21

ディスクステーション21号

● 2DD X2 MSX2/2+ 1,940円・1月11日発売予定(毎月8日発売)  
● コンパイル

MSXで発売されているソフトのかなり多くのタイトルを、じつはコンパイルが作っているということが、最近話題になっている。ある人は知っていると思うが、コンパイルというソフトハウスはオリジナルのソフト以外にいろんなソフトの制作を代行に行っている。細かい事情は企業秘密だからいえないそうなのだが、発売になっているゲームのじつは半分以上はコン

パイルの人が作ったものなのである。これはじつにすごいことだ。コンパイルがなかったら、いまごろ我々は、ものすごく寂しい思いをしていたに違いないのだ。MSX界にとって、コンパイルは恵みの神といっても過言ではないだろう。そういう気持ちでふまえて、今月もDSを買って楽しんでほしい。

そこで今月の内容だが、いつものように下に紹介していると

おりだが、これ以外にもものきはうすの『ピーチアップ8』のデモとお知らせが入る。それに、話題のハミングバードソフトの河内さんのコーナーとオンライン小説のスペシャル版『SF短編集』が入る。これには20本も収録されている。もちろんさし絵もついて、かなりの力作ぞろいだ。絵も何人ものグラフィック担当者が描いて、ある意味で競作集ともなっている。こう



● またクリスマスの絵か、と思ったら大間違い  
バレンタインなの。時のたつのが早いなあ

いうところにコンパイルの底力を感じてしまう。まだまだコンパイルの天下はつづきそうだ。

### F1道中記®

ナムコ

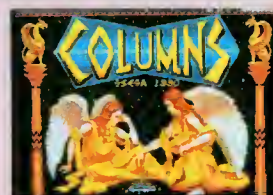
ナムコの『F1道中記』のなかから、沖縄から鹿児島までのコースが体験できるようになっている。1月号で紹介したので、知っている人も多いと思うけど、上から見た2人プレイのドライヴゲームだ。ニトロとかのターボ機能があたり、となりのようすをうかがいながらプレイするのはけっこう楽しい。そうそう賭けなんかしてはいけないうぞ。



### コラムス®

日本テレネット

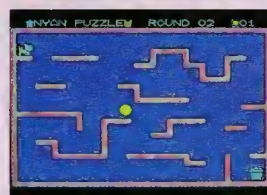
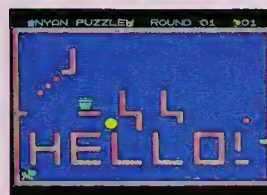
キラキラと光る宝石を並べてたてよこなめとも3つそろえる、というゲーム。そろえたらその3つが消えてしまうのでまた新たに3つ並んだりする。それをくりかえしていく。製品版の1面だけ遊べてレベルアップなしが楽しめる。きれいなドロップのような宝石に見とれているとすぐにギブアップになる。目をこらして、臨機応変なのがコツ。



### にゃんぴ® (新面データ)

コンパイル

1月号で紹介した『にゃんぴ』のエディット面がこれ。ユーザーから募集したエディット面の優秀なものが何面入っている。ただし、これはデータのみで単独では遊べない。『にゃんぴ』のソフトそのものがないとダメ。めんどろなうだけけど、こういうデータ集のネタは、もっとやってもいいと思う。



### MARS II®

MSX・FAN

おなじみファンダムのゲーム。オーソドックスな横スクロールシューティングゲームだ。ただし、ゴールに行くには制限時間があって、全部の敵をていねいに倒していくのでは間にあわない。人ゴミをかきわけるようにしてつき進まないとならないのだ。その急ぐときのスピード感がほかにおもしろさだ。これがファンダムの魅力。





※マーク……デモ、  
 Pマーク……遊べるもの



## ピーチアップ8

● 2D × 2 MSX2/2+ 3,800円・1月25日発売予定(奇数月発売)  
 ● もものきはうす

前号の「ピーチアップ」あたりから、エッチの度合いが上がって、かなり激しくなっているよ



◎そろそろ春なんてね

うである。こう、なんというかおとなしくなっているのがある。今回も2本のオリジナル作品が、たっぷりその気にさせてくれることだろう。

現在のところは、まだ開発中のものしか見ていないので、女の子の脱いでいくその過程はよくわからないのだが、グラフィ

ックはなかなかである。くわしいゲームの説明は下に書いておくが、この奥歯にもものはさまったようないい方をしているのには、わけがある。というのは、謎解きが目的のゲームの最後のどんでん返しをしゃべってしまうとつまらないのと同じように、エッチものの女の子の姿を見せ

てしまうと全然おもしろくなくなってしまう。だから、今回はとくに発売まえだから、グッとがまんしてあえて女の子のグラフィックはふせておく。だってだいぶエッチだからね。発売になったら、また十字軍の桃色図鑑にまかせようと思う。というわけで、またね!

### アウターリミッツ番外編Ⅱ ～ライアットポリス採用試験～P

ライアットポリスという警察機関にあこがれる女の子が採用試験を受けるという設定。1～5のレベルのあるパンチ、頭つき、キックのカードを出して強さを競うゲーム。勝つとハンドカーソルでいたずらできるようになる。エッチだ。



### プチ・ゲームMIRROR MAZE ～鏡の中の天使たち～P

突然消えてしまった10人の女の子を魔女の手から取りもどすファンタジーパズル。サマンサの森の大きな鏡のなかに彼女たちは監禁されているという。アニメーション処理をふんだんに使った、ユーザーサービスが自慢のゲーム。



## ピンクソックス4

● 2D × 1 MSX2/2+ 3,600円・1月12日発売予定  
 ● ウェンディマガジン

腫がしっとりうるんだ女の子が、意外にだいたんだったりする、というのが全体のコンセプトだったりするのが「ピンクソックス」。その女の子の魅力で、かなり人気が高いわけだが、なかなかつぎの号が出なかった。だが、ついに第4弾が発売の運びとなった。

今回の第4弾は、やはり劣らすのグラフィックのよさで、グ

ッとくるものがある。ここでも上の「ピーチアップ」と同じように見せどころのグラフィックはあえて掲載していない。ウェンディマガジン独特の、力のこもった画面構成は、あいかわらず元気である。心配することなかれ。

で、じつは下に紹介している企画もたいへんおすすめであるのだが、ここに掲載していない

もので「とうちゃんと勝負!」というゲームがある。内容はトランプのポーカー。実際の仕組みはおとうちゃんと勝負して、勝てばおとうちゃんの娘が脱いでいくというもの。なんか、グッとくるなあ。それと、「生活指導室へ来なさい!」というゲーム。これはキミがギャルズ学園の先生となって無謀な校則で、生徒を生活指導室に呼んで何や

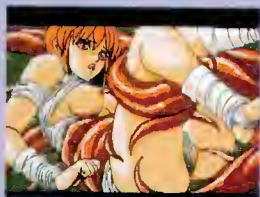


◎ホントは12月発売予定だったの!

らしようというもの。エッチなふんいきがただよってくるところがすごい。

### 一発くんP

なんというか、写真を掲載するとき悩んだのだが、このように女の子をいじめているシーンがクリアしたあとに見られる画面。そのまゝにアクションパズルで腕と頭をきたえておくことが要求される。



### 誰か……P

コールドスリープから目覚めたときに女の子の体になっていた主人公。不穏な空気の中で、謎の究明をこころみるAVG。いったい何がどうしてなぜ……? 主人公に魔の手がのびる。♡♡♡!



### ピコピコP

日頃のストレス解消に役だつてもぐらたたきがこのゲームだ。びこびこ頭をなぐって気持ちよくなっていくと、ごほうびにステキなグラフィックが見られる。やっぱり、これしかないな!



### どしどしふんどしP

すごくおもしろい、という人とまるでダメという人と極端に評価のわかれるどしどしふんどし。今回もパワー全開で、笑わせてくれる。ナンセンスで、奇妙な快感におとし入れられる不思議な魅力がある。





# いーしょーくー

人気ゲームの移植の事情を紹介！

# はまだかいな!?

今月のお題

## 『ソーサリアン』 移植計画 その4

### 移植希望ゲーム BEST

| 順位 | 前回<br>順位 | ゲーム名         | メーカー名    | ※ | 票数  |
|----|----------|--------------|----------|---|-----|
| 1  | 1        | ソーサリアン       | 日本ファルコム  | P | 135 |
| 2  | 3        | サイレントメビウス    | ガイナックス   | P | 80  |
| 3  | 2        | ドラゴンクエストⅢ    | エニックス    | F | 60  |
| 4  | 5        | ポピュラス        | イマジニア    | P | 53  |
| 5  | 4        | シムシティ        | イマジニア    | P | 47  |
| 6  | 6        | 大戦略Ⅲ         | システムソフト  | P | 42  |
| 7  | 11       | 信長の野望・武将風雲録  | 光荣       | P | 33  |
| 8  | 13       | パロディウスだ！     | コナミ      | A | 29  |
| 9  | —        | ファイナルファンタジーⅡ | スクウェア    | F | 27  |
| 9  | 9        | ファイナルファンタジーⅢ | スクウェア    | F | 27  |
| 9  | 7        | 天地を喰らう       | カプコン     | A | 27  |
| 12 | 10       | ドラゴンクエストⅣ    | エニックス    | F | 23  |
| 13 | 13       | グラディウスⅢ      | コナミ      | A | 21  |
| 14 | 8        | 提督の決断        | 光荣       | P | 20  |
| 15 | 13       | ダンジョンマスター    | ビクター音楽産業 | P | 17  |
| 16 | 17       | 天下統一         | システムソフト  | P | 16  |
| 17 | 11       | 天と地と         | コナミ      | P | 15  |
| 18 | 17       | ファイナルファイト    | カプコン     | A | 13  |
| 19 | —        | ダイナソア        | 日本ファルコム  | P | 12  |
| 19 | —        | アルシャーク       | ライトスタッフ  | P | 12  |

■12月号アンケートハガキ1000通より

※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

が微妙に変化しているのもおもしろいが、今月のチャートでなんと目玉になっているのは最下位に並んで仲よく登場した日本ファルコムの『ダイナソア』とライトスタッフの『アルシャーク』だ。両方ともまだ出ていないのにすっごい人気だね。この2つのゲームに関してはあとでゆっくり書くことにしよう。

というわけで、いきなりディスクジョッキー風に切り出した今月の『いーしょーくーはまだかいな!?』である。今月も『ソーサリアン』移植計画、新作ゲームの話題、読者のお便りという豪華絢爛日本立て全席指定オールナイト(読めば一瞬だが、書くほうは徹夜なのだ/困ったものである)でお届けしたい。何が出てくるかお楽しみ/行くぞーつ。シュツ//

### あけましておめでとうございます

ランキングを見ていたら「提督の決断」と「信長の野望・武将風雲録」が出ている。これは移植されるのが決定的だって、先月号にも書いた。それを待つことにして、ここにはなにか違うソフトを書いてほしいな。そのほうがおもしろいじゃん。でも、光荣って偉いよね。ほとんどMSXに対応してるんだもん。あのね、この際だからいっちゃうけどMSXへの移植をしなくなったソフトハウスの人がなんていってるか知ってる? 「MSXは売れないから」というのだ。どう思います。ちょっと頭のいい人だったらすぐにわかると思うけど、MSX版が売れないのではなくその製品が売れないだけなのだ。要するに他機種版でも売れないわけ。それでもその機種がうーんと出回っていると、最低ラインっていうのは確保されているわけ。だから、他機種は出すけど、MSX版は出さないっていうソフトハウスは疑ってかかっていい。おもしろくないソフトしか作れないんだと。もちろん、イマジニアみたいに規模の大きいソフトばっか

り出しているところは事情がちがうと思うけど。

あと、偉いのはやっぱりファルコムかな。『ソーサリアン』以外はだいたいMSXに対応しているし、『ソーサリアン』移植計画にだって好意的。みんなで応援したいよね、こういうソフトハウスは。それからマイクロキャビンなんかも親MSX派だね。「親」というのは「おや」とは読まずに「しん」と読んで「〜に好意的である」というような使い方を。する。「反」の反対ね。最近なんて光荣とマイクロキャビンのソフトしか担当してないような気がする。あ、「エメラルド・ドラゴン」があったな。この本が出る頃には遊んでいる人もいると思うけどあれのタイトルと基本コンセプト考えたの私なんです。よ。自慢するわけじゃないけど。まあ、いいか。話は元に戻るけど、MSXをあきらめちゃうソフトハウスが多すぎるってこと。いや、そればかりか、88だってもうおしまいだなんてうそびいている業界人がいる。こういう人は許せない。ハードのひとつひとつは電気製品だけど、コン



ピュータっていうのは多分にソフト的な部分をもったいわば文化的な存在のはず。ね、市場にいっぱい出回ってればいるほどその意味合いは大きくなる。それなのにちょっと売上が落ちただけで、もう終わりだなんていうのはコンピュータを冷蔵庫や掃除機と同じにしか扱っていない証拠なのだ。要するに自分が愚か者であることを暴露しているわけである。

うーん、なんだかぼやき漫談のようになってしまった。いよいよ『ソーサリアン』移植計画も第4回と佳境に入ってきた。プロジェクトの進み具合はどうか？ みんなの関心はそこにしかないのではないかと思う。へへ、聞いて驚くなおー!! やったぜい。移植プロジェクトにいよいよゴーが出たのである。移植のために尽力してくれるのは、あのタケルをやっている、ブラザー工業だ。発売時期は来年の夏。ちょっと先になるけどMファン誌上では先行情報を公開しながら発売日まであきない

ようにしていくつもりである。これによっぽどのことがない限り、MSX版の『ソーサリアン』が世の中に出ることになるわけである。『ソーサリアン』をプレイしたくてもうすすしていた人がこれでこころおきなくプレイできるようになるのはもちろんだが、それ以外の人にもやるうと思えば、そうして本当に実現させるために動けばたいいのことはやれる、というメッセージを受け取ってもらいたいと思うのである。ま、とにかく出たらみんな買ってよね。きっとクオリティーも最高のものにすからさ。よろしく!

さて、『アルシャーク』はライトスタッフという新しい会社の作品だ。新しい、といっても中にいるのは結構な人たちが、『ブライ』でおなじみの飯島健男が社長。『アルシャーク』のシナリオは『エメラルド・ドラゴン』の飯塚が担当。同じくビジュアルのほうも『エメドラ』の木村明広を描いている。主人公のシオンとショーコってなんだかアトル

## 最近の移植希望はこんなふうになっているの



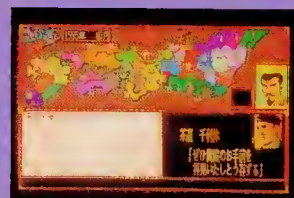
◆『サイレントメビウス』は予定なし



◆ファルコンの『ダイナソア』が早くも登場

シャンとタムリンみたいだな、って思うのは私だけではないかもしれない。

これはSFのRPGでこれまでSFものはあまり売れたことがなかったんだけど、これはそんなジククスを打ち破りそうな気



◆『サイレントメビウス』は予定なし

配ではある。

もうひとつは、日本ファルコンの年末大作『ダイナソア』。なんだか、暗いとか重いとかいうのがキーワードのようである。あっかるいゲームが多い中珍しいかもしれない。

## 今年もよろしくお願いいたしますなのだ

さて、お便り紹介のコーナーだよん。だよん、なんてちがう雑誌みたい。ま、いいか。一発目は「こんにちは、ぼくはこの前、どうして『パロディウスだノ』が移植されないのか」と思、コナミに電話をしました。答えは「MSX2、MSX2+でやろうとするとパロディウスと、



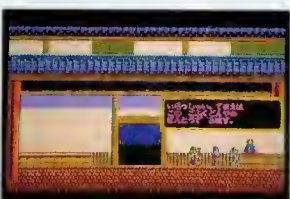
◆『戦国ソーサリアン』なのだ



◆やっぱ一、早く早く!!

あまり変わらなくなってしまう」といわれました。ターボRではどうか？ と聞いたら「やろうと思えばやれるが予定はない」といわれました。やれるならターボRでもいいから移植してほしいと思います」といふもの。なんだか、最近直接直談判というのが増えているな。先月もMSXの規格のことで、アスキーに電話しちゃった人もいたし。みんなすごいね。

「みんなあっ! くやしくないかっ」というのもあった。イラスト入りでね。うーん、くやしかもしれない。



◆ちゃんまげだ



◆ぎょぎょーん!!

「いーしょくーはまだかいな!?」はおもしろく読んでいます。『ソーサリアン』はやったことがあるがおもしろいぞ。でもやはり今の時代は『サイレントメビウス』だ。『提督の決断』は移植されるようになったし、『ドラクエIII』なんて下がって当然。絶対『サイレントメビウス』を緊急に移植すべきだ。その前に「いーしょくーはまだかいな!?」が終わったら会社に火をつけてやる」という過激なのがあった。冗談でも「火をつける」なんて表現はやめたほうがいいね。こういうのは話し言葉なら問題ないと思

うけど、書いてしまうには過激すぎるよな。

「『ソーサリアン』移植計画について。ターボR対応でもいいですからMSX2を基本に移植してください。それと移植するときにはPC-88シリーズの欠点も直してくださいね。気長に待ちますので途中で『この話はなかったことに……』というようにはならないでください。いま、まじめにBASICOを勉強しています。いつかかならずゲーム作ってみせます。それまでMファン廃刊にしないでね」

おいおい、Mファン廃刊にすんなよな。MSXにはMSXの独自の文化というのがある。そういう意味では他のパソコンなんかよりも個性はあるんじゃないだろうか。その火を絶やさないように、持続させていくのがこの雑誌の使命なのだ。



# On Sale

## 発売中のNewソフトを再チェック

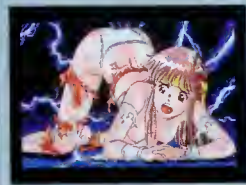
今月は年末進行のため、12月8日までの集計。期間こそ短かったけど10本のソフトが発売になった。そして、ターボR専用ソフト第1号『FRAY(フレイ)』も登場だ!!

協力 J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。

## 11月15日から12月8日までに発売されたソフト

- 11月16日 プロの碁PART3(D)/マイティマイコンシステム/  
9,800円
- 20日 電脳学園III・トップねええ/ (D)/ガイナックス/  
8,800円
- 20日 ピーチアップ7(D)/もものきはうす/3,800円□
- 22日 ミスティーVol.6(D)/データウエスト/5,000円
- 27日 F1道中記(D)/ナムコ/6,800円□
- 30日 エクスタリアン(D)/ディー・オー/6,800円□

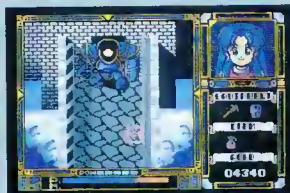


ガイナックス「電脳学園III」

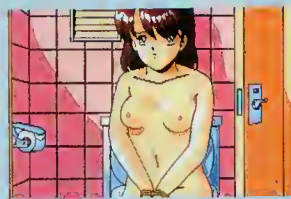


ピーチアップ7の目玉は「チンと手」だ

- 12月6日★FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円
- 6日 FRAY(D)/マイクロキャビン/7,800円□
- 7日 ディスクステーション#20(D)/コンパイル/  
2,980円□
- 8日 パラメデス(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビー/  
4,900円□



ターボR専用版『FRAY』はしゃべるしゃべる うへん、かわいいなあ



きれいなグラフィックがウリの『エクスタリアン』はフィールド型美少女RPG♡

## ユーザーの主張

今月のテーマ『最近の美少女ソフトについて』

111ページの新作発売予定表を見てもわかるように、最近美少女ソフトの数が増えている。もともとこれらは、アダルトソフトとかエッチソフトなんて呼ばれていたもの。けど、ここのところグラフィックの質がグーンとアップし、かわいい女の子がズコズコ登場するようになったので「美少女ソフト」と呼ぶケースが多くなってきた。「ドラゴン・ナイト」や「ピンクソックス」なんかは、その代表的なソフトである。次々に発売される美少女ソフトに対し、ユーザー(読者)の意見はこうだ。

「美少女ソフト大好きです。とくにエルフのなんて最高。かわいい女の子がジャンジャン出るんだからこたえられない」とか

「『ピーチアップ』や『ピンクソックス』など安くてエッチなのをこれからも期待する」が美少女ソフト賛成派。逆に否定的な意見として「美少女もけっこうだが、その技術を普通のゲームに注ぐべきだ」「邪道だ/」という手厳しいのや「エッチな絵を見たいならエロ本を買え/」というもっともな意見までさまざま。スペースの都合でこれ以上書けないのが残念だが、みんなのハガキを読むかぎりでは賛成派と反対派は五分五分だ。ではソフトハウス側の意見はどうか? このことをエルフに聞いてみたので読んでほしい。

さて、4月号のテーマは「シミュレーションゲームについて」。あのゲームはおもしろかったと

か、こんなゲームを出してほしいとかシミュレーションゲーム

に関するいろんな意見を聞きたい。締め切りは1月末日(必着)。

### メーカーの主張

### ●エルフは……

人それぞれ趣味や趣向が違うんだから、美少女ソフトも好き嫌いがあるって当然。ただ、一方的に美少女ソフトは悪い物と決めつけるのはおかしいですね。ゲームは基本的に楽しめればいいもの。美少女ソフトだって立派なゲームです。

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

| ※ | 順位 | 前回順位 | ソフト名          | ソフトハウス名      |
|---|----|------|---------------|--------------|
| ↑ | 1  | —    | サークII         | マイクロキャビン     |
| ↑ | 2  | —    | FRAY(フレイ)     | マイクロキャビン     |
| ↑ | 3  | —    | ディスクステーション#20 | コンパイル        |
| ↑ | 4  | —    | フリーコマンドーII    | アスキー         |
| ↑ | 5  | —    | ランペルール        | 光栄           |
| ↓ | 6  | 3    | 野球道II         | 日本クリエイト(タケル) |
| ↑ | 7  | —    | DPS SG        | アリスソフト       |
| ↓ | 8  | 4    | 大航海時代         | 光栄           |
| → | 9  | 9    | アレスタ2         | コンパイル        |
| ↑ | 10 | —    | F1道中記         | ナムコ          |

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(12月15日調べ)

サークII「FRAY」ランペルールなど、発売まもないソフトがドトッとランクインしてきた。なんと、な待ちこがれてたんだねえ、ホントに……

ユーザーの主張のあて先⇒〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部「2月号ユーザーの主張」係



# COMING SOON

カミング スーン

超新作ソフトを先取り

年賀状特集

特別企画!!

メーカー各社からのメッセージ

MSX・FAN編集部



十字軍でおなじみのNUKEKOとANAKOでキメッ!!

ほんとうだったら新作ソフトの先取りをしなきゃいけないんだけど、ソフトの発売が年末に集中してたりとか、雑誌の進行がはやかったりで今月は紹介できるものがない。そこで今月は、各メーカーから読者へ年賀状でごあいさつ。かわいいイラストあり、メッセージありの特別企画なのだ。

松下電器産業

## Panasonic

MSXが16ビットになって、初めてのお正月を迎えましたか?  
今年もハードメーカーとして松下は頑張りますから、みんなも一緒にMSXを盛り上げようね。1991年 元旦

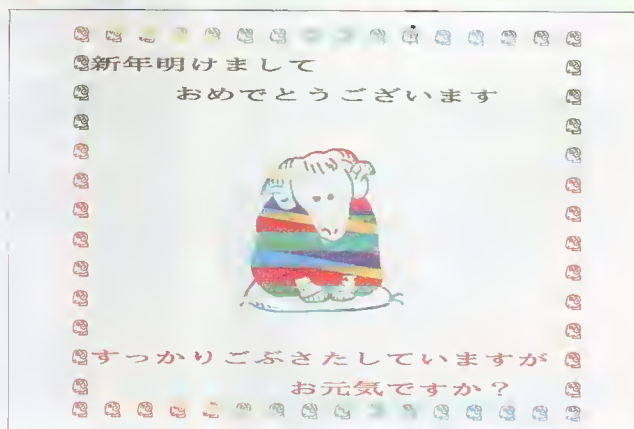


ターボRの松下電器。イベント也大盛況だったのだ。

お話だけでもいいですか?

〈ソーサリアンがついに……!〉今月の「いーしょーくーはまだかいな!」を読んだ人ならもうわかってると思うけど、ついにあの「ソーサリアン」の移植にゴーサインが出た。やったね!って感じだね。発売は夏ごろとか。くわしいことは104ページからの記事を見てね。

ソニー



はたしてソニーからターボRは発売されるか?



# まだまだつづくメッセージ集!

## エニックス

### 謹賀新年



旧年中は格別のご愛顧を賜り、厚く御礼申し上げます。  
本年も更によい商品の開発を目指し、より一層飛躍して参りたいと思います。  
ご指導、ご鞭撻のほどお願い申し上げます。

株式会社 エニックス 代表取締役社長 福嶋康博  
本社 〒100 東京都千代田区西新井7-5-25 西新井ビル5F TEL 03(3387)1111代

『ジーザス2』や『ワールドゴルフIII』など、移植されるといいなあ……。

## エルフ



『ドラゴン・ナイトII』に全力投球のエルフ。今年から、もっと絵がキレイになるそうだ。

## GAMEテクノポリス

### A HAPPY NEW YEAR !!



新しいブランド「GAMEテクノポリス」から。どーぞ、ごひいきに。

### お話だけでもいいですか?

〈ファンダムライブラリー8がタケルで発売中〉本誌1990年5月号から10月号「ファンダム」掲載のプログラムを集めた『MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー8』が全国のソフトベンダー武蔵(タケル)で発売中。ディスク版で価格は2,800円(税込)。プログラムを打ちこむのがめんどい人はこちらをどうぞ。

## 日本ファルコム

Falcom®



KRELIA/Rie Sugimoto  
ファルコムレーベルよりデビューした杉本恵ちゃん

Falcom

あけましておめでとう

日本ファルコム株式会社  
〒190 立川市柴崎町2-1-4 TEL.0425(27)0555  
代表取締役 加藤正幸

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』のつぎは、やっぱ、アレですかねえ!?

## カクテル・ソフト



フェアリーテールの弟分、カクテル・ソフト。  
美少女バンザイ!!

## 光 栄



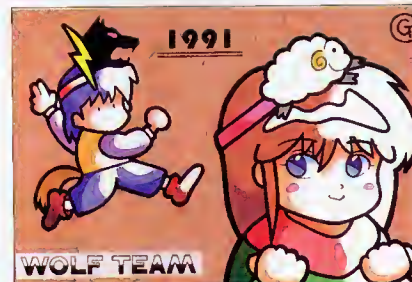
坂本竜馬がイイ味だしてる光栄の年賀状。『提督の決断』も期待してまっせ!

## アリスソフト



『ランス』のヒロインのシールがごあいさつ。ピンクの髪が魅力やね♡

## ウルフチーム



うひょ〜、これまたカワイイこと。絵はおなじみ『あーくしゅ』から。

## グローディア



待望の『エメラルド・ドラゴン』が発売になったグローディア。

## 工画堂スタジオ



最近ごさたの工画堂スタジオ。ぜひとも新作のほうもよろしく。



## コナミ



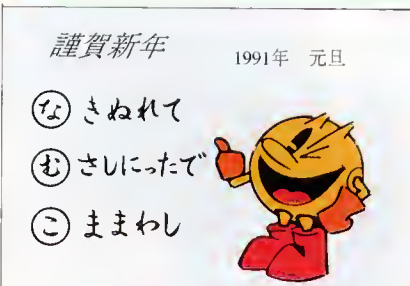
『スナッチャー』の年賀状は、もちろんコナミ。なかなかカッコイイなあ。

## T&Eソフト



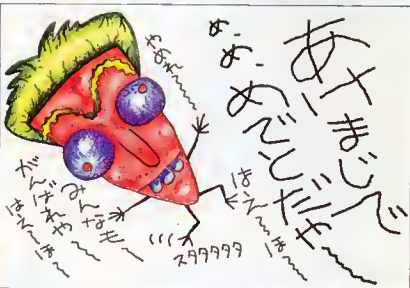
こちらもおびさのT&Eソフト。今年の予定はどうか？

## ナムコ



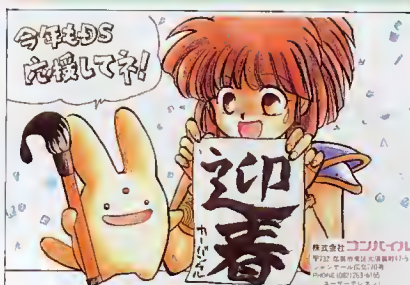
ナムコといえばこの人(!?)パックマン。黄色い顔がキュートじゃん！

## ハート電子産業



よくわからんけど迫力のハート電子産業。だれがモデルかな？

## コンパイル



カーバンクルがお習字しちゃうコンパイルの年賀状。いいなあ。

## ディー・オー



気合のはいったディー・オーの年賀状。もっと大きく掲載できればよかったんだけどね。

## 日本テレネット株



リンクスの日本テレネット株。今年もよろしくお願いしますね。

## ハード



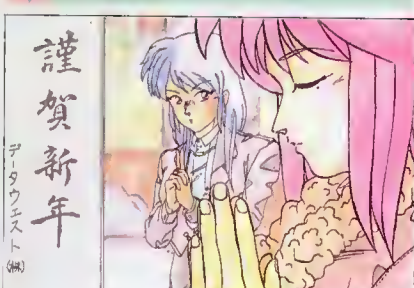
芸術家のさっぽろモモコさんが描いたもの。この調子で新作もガンバッてもらいたい。

## シャノアール



『麻雀悟空』のシャノアールは、やっぱりおさるさんののだ。

## データウエスト



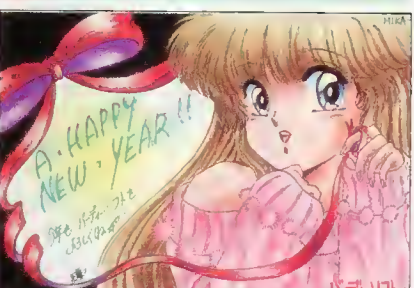
ブロンウィンに再会したいと思っているユーザーは多いと思うんだけどなあ……。

## 日本物産



『麻雀刺客』『花のももこ組！』と、麻雀ひとすじの日本物産。

## バーディーソフト



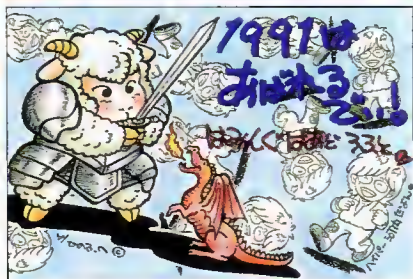
美少女ソフトハウスの新生バーディーソフト。女の子がかわいいわねえ♡

## お話だけでもいいですか？

〈サイン・ソフトから悲しいお知らせ〉ずっと発売日未定だった『雪の国クルージュ』と『タッグ・オブ・ウォー』の発売が中止となってしまった。先月号で期待の新作としてとりあげたばかりだったのにホント残念だ。サイン・ソフトには、この2本に代わるおもしろソフトを期待しましょ。



## ハミングバードソフト



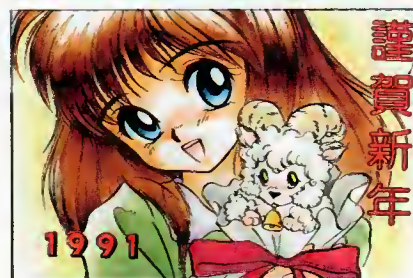
イベントの「ピンゴ〜」でおなじみ、ハイパー河内さんのいるハミングバードソフト。

## フェアリーテール



美少女ソフトといえばフェアリーテール。ハッピーニューイヤ〜なのだ。

## ポニーテールソフト



「ポッキー2」の発売が待たれるポニーテールソフト。はやく発売してほしいよん♡

## もものきはうす



晴れ着でタコあげのものきはうす。「ピーチアップ」で今年もガンバル!

お話だけでもいいですか?

「ピーチアップ」の総集編が発売に! 「ディスクステーション」の美少女版といったかんじの「ピーチアップ」。発売元のものきはうすでは、3月26日に「ピーチアップ総集編」を出すことになったそうだ。締め切り直前に飛び込んできたニュースなので今月はソフト名を発表するのでせいっぱい。くわしいことは来月号でね。

## ビクター音楽産業



「ジャック・ニクラウス〜」以来、MSX版のゲームが出ていない。さびしいね〜。

## ブラザー工業



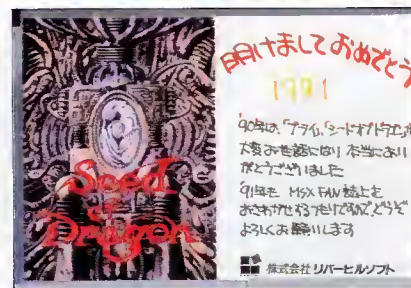
ソフトベンダー武尊のブラザーからは、こんな年賀状が。きまつてるね〜。

## マイクロキャビン



「FRAY(フレイ)」に「サークII」と、大奮闘のマイクロキャビン。

## リバーヒルソフト



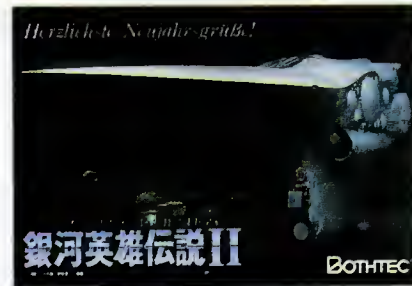
リバーヒルソフト。「シードオブドラゴン」のイメージイラストがまぶしい、まぶしい。

## ビッツー



いかにもビッツーってかんじの年賀状。とぼけたヒツジがなかなかじゃん。

## ボーステック



「銀河英雄伝説II」が発売されたばかりのボーステック。

## 株日本テレネット



女の子2人のイラストは株日本テレネット。「コラムス」が12月に発売になった。

ソフトハウスさん、ご協力ありがとうございました!!



ひとめで  
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

# MSX 新作発売予定表



この情報は

**12月13日**

現在のものです。

記号の意味▶無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

| 発売予定日     | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格                   |
|-----------|---------------------------------------|
| <b>1月</b> | 上旬 MIDIサウルス(R+D)/ビッツ/19,800円          |
|           | 11日 ディスクステーション#21(D)/コンパイル/1,940円□    |
|           | 12日 聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円□      |
|           | 12日 ピンクソックス4(D) ウェンディマガジン 3,600円□     |
|           | 15日 ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円    |
|           | 中旬 X・na(D)/フェアリーテール/6,800円            |
|           | 25日 ピーチアップ8(D)/もものきはうす/3,800円□        |
|           | 25日 ミステイVol.7(D)/データウエスト/5,000円       |
|           | 下旬 MSX-Datapack(本+D)/アスキー/12,000円     |
|           | 下旬 ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円□        |
|           | 下旬 キャル(D)/バーディーソフト/6,800円             |
|           | 31日 ドラゴン・ナイトII(D)/エルフ/7,800円          |
|           | ? 宇宙翔けるビジネスマン(D)/全流通/6,800円           |
|           | ? アズ・ユー・ライク やりたい放題3(D)/全流通/6,800円     |
| <b>2月</b> | 8日 MSX・FAN3月号(本)/徳間書店/価格未定            |
|           | 8日 ディスクステーション#22(D:CD付)/コンパイル/2,980円□ |
|           | 中旬 私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円     |
|           | 中旬 [ドラゴンシティ] X指定(D)/フェアリーテール/6,800円   |
|           | 下旬 イルミナノ(D)/カクテル・ソフト/6,800円           |
|           | ? 星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円              |
|           | ? ビースト(D)/バーディーソフト/7,800円             |

| 発売予定日             | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格                      |
|-------------------|--|
| <b>3月</b>         | 8日 MSX・FAN4月号(本) 徳間書店/価格未定               |
|                   | 26日 ピーチアップ総集編(D)/もものきはうす/価格未定□           |
|                   | ? 提督の決断(R)/光荣/価格未定□                      |
|                   | ? 提督の決断(D)/光荣/価格未定□                      |
| <b>4月以降と発売日未定</b> | 火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定                       |
|                   | 斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定□                  |
|                   | レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円                      |
|                   | 信長の野望・武将風雲録(R)/光荣/価格未定□                  |
|                   | 信長の野望・武将風雲録(D)/光荣/価格未定□                  |
|                   | 麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定□                |
|                   | 夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円                    |
|                   | 天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円             |
|                   | 倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定                |
|                   | ●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円     |
|                   | 毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円□                |
|                   | ビバ・ラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定                   |
|                   | シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定□              |
|                   | スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定                      |
|                   | 無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円       |
|                   | エフェラアド シラジエンブルム フロム ダークネス(D)/ブレインレイ/価格未定 |
|                   | ポッキー2(D)/ボニーテールソフト/7,800円                |
|                   | 3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定               |
|                   | エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定                |





# FAN CLIP

銀色コンパニオンの群とともに  
浮上してくるターボRが見えた

## タボちゃんの可能性④

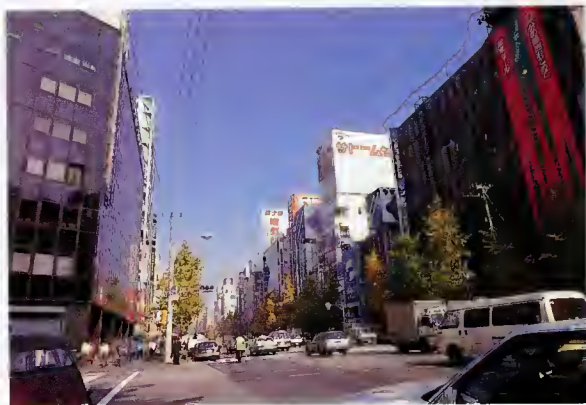
「ねえねえ、コンパニオンを撮りまくるってのはどうですか」

浜野カメラマンがいつものきうきした口調でいいだした。もう取材も終わりに近いときで、そのへんでお茶でも飲みましょうかとかいいながら秋葉原駅にもどろうとしたときである。

取材した日は1990年12月8日。かつて日本がアメリカに無謀な戦争をしかけた日から49年後で

あり、年末に近い土曜日で、金を持った羊たちへの攻勢がはじまった日でもある。

浜野カメラマンの心をおだやかでなくしていたのは、さっきから通り過ぎていく、何千人ものコンパニオンたちのボディラインだった。みんな親切な人ばかりで、キャンディやティッシュをただでくれる。このボディコンふうの銀色宇宙服に身を包



◎生体商戦へ突入したばかりの秋葉原電気街。90年年末、3日までは各店舗に見本のターボRが一台ずつしかなかったのに、今日はあちこちからターボRの匂いが漂ってくる

んだ女の人たちは、さまざまなメーカーの回し者であり、さっきもらったキャンディにも、ほらちゃんと「初芝電産」と書いてあるでしょ、などと浜野カメラマンは教えてくれた。

で、なんだっけ。ああ、そうそう。タボちゃんである。わたしは、じつはその3日まえに秋葉原を下調べして、タボちゃん

認してから取材に来たのである。どこの店も「予約受付中」という紙を貼っていた。

ところが、この日、いっせいに「大量入荷」して、ガンガン「即納可」になっていたのだった。ああよかった。よかったけど、話にならない。品不足で手に入らず、ターボRほしいよーと泣いている人々を取材しようと思っ



◎大通りから近くの電気屋をのぞきこんだ。あ、あれだ



◎秋葉原の新しいターボR。AOKIコンピュータ館



◎その2階のターボR。即納可の札が力強い

浜野カメラマンのうれしそうなお企画を「うむ」と無視したわたしであったが、原稿を書いているいま、やはりあの企画をもうべきだったと後悔している。

で、パナソニックの人の話。「A1FやWXのときに比べるとずっといい調子で売れています。生産が追いつかずにご迷惑をおかけしていますが、いま増産しているところですので」

ああ、その増産がまにあっちゃんだねえ。そうさん、そうさん、お鼻が長いのねえ。

## EDITORIAL WEATHER

### 頭、悪いな、

というフレーズがどういうわけかこのところ編集部ではやっている。こういう人の悪いフレーズをはやらせるのはFと相場が決まっています。読者にはわからないだろうが、わたしがワープロでこう書いてい

ると背後でうなずいている音が聞こえるくらいである。

まあ、それはいいとして「頭、悪いな」である。このフレーズはじつに口に出しにくい。そういうからには自分は頭がいいのか、という根源的な問いかけに対する畏怖の念と、タブーに触れる本質的な怖

さがある。いう相手やタイミングを間違えるとなにをされるかわからない底しれない恐怖がある。しかし、1回や2回、口に出してヒンシュクをかうのはたいした恐怖ではない。真の恐怖は、このフレーズがクセになってからわかるだろう。……フェイドアウト。

### 次号3月号は

1月8日だなんてしわれても寒い、しかし寒い字がけない

### 2月8日発売!

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社 PUBLISHER=柳澤宏男 EDITOR & LEPRECHAUN=山森尚 EDITOR IN CHIEF=北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 EDITORIAL STAFF=加藤久人+鶴田洋志+引田伸一+福成雅英 ASSISTANT EDITORS=川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+諸橋康一+山本晃央+渡辺庸 STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 CONTRIBUTORS=高田陽+高橋俊哉+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和〈制作〉ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS=井沢俊二+高田亜季+デザイン〈釜田泰行+柳井孝之〉+TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香 ILLUSTRATORS=尾台誠+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+南辰真+成田保宏 COVER ARTIST=佐藤任紀 COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+森ワードポップ〈筒井雅浩+石井浩道+黒木紀久枝+崎山裕子+姫野典子+佐取恵+富岡欣子〉 PRINTER=大日本印刷株式会社

## AD INDEX

|             |         |
|-------------|---------|
| アスキー        | 113     |
| サンクレスト      | 73      |
| ソニー         | 4       |
| タケル連合       | 78      |
| 電子技術教育協会    | 43      |
| 東京カルチャーセンター | 82      |
| 徳間書店        | 79, 83  |
| 日本テレネット     | 77      |
| 日本進学指導センター  | 74, 75  |
| マイクロキャビン    | 表2, 3   |
| 松下電器産業      | 表4      |
| もののきはうす     | 76      |
| リバーヒルソフト    | 114, 表3 |



# ASCII

緊張

逼真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

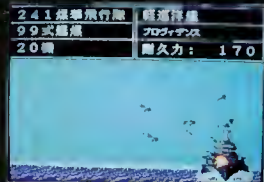
敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。



| 項目 | 艦隊      | 航空機   | 艦隊   | 航空機 |
|----|---------|-------|------|-----|
| 最大 | 400/400 | 10/24 | 111機 |     |
| 燃料 | 20/20   | 0/0   | 241機 |     |
| 弾薬 | 100     | 0/0   | 371機 |     |
| 攻撃 | 10%     | 10/10 |      |     |
| 防御 | 20%     |       |      |     |

トの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトンの艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

壮快



アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニット



イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円(表示価格には消費税が)別途付加されます。

対応機種: MSX2 (VRAM128K) MSX2+, turboRでも動作します。  
2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 ☒ FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

# フリートコマンダーⅡ

黄昏の海域

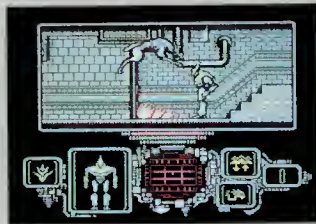
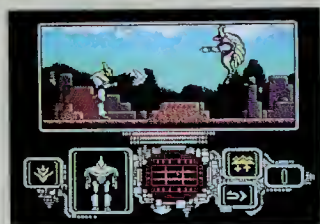


「竜の末裔、ここに眠る。帰還せしもの邪」

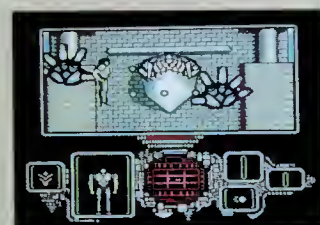
暗黒空間ヘルゲイトからの異形の侵略者は、  
ついに地上制圧を完成しつつあった。

地上を救えるのは太古の守護神である竜の血を  
受け継ぐものだけだ。

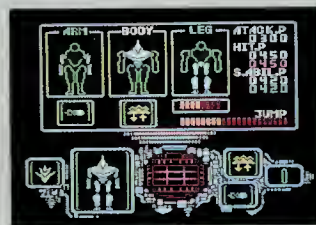
「生命の仮面」を抱き、今“竜戦士”が目覚める。



竜戦士は、全6エリアを戦い進む。次々と襲い来るモンスター達は120種以上。世界  
各地に点在するモンスターを封印し、最終目的地「ヘルゲイト」へと至る。



各エリアで竜戦士の行く手に立ちちはた  
かるグロテスクな超大型モンスター。待  
ち受ける様々な罠。



竜戦士は倒した敵の一部と能力を融合  
させて、パワーアップする。敵キャラの  
属性とパーツ変化の組み合わせによる  
豊富なバリエーション。

●PCMによるリアルな音声出力、R-MACSによる迫力のBGM全40曲

※R-MACS(リバーヒルソフト・ミティ・アレンジメント&コンボース・システム)とは、  
製作過程をMIDIでトータル管理。作曲、編曲から、内蔵音源での音声作成、ゲーム  
BGMの最終仕上げまでをプロミュージシャンの手で行える音楽製作システムです。

## 好評発売中

3.5"-2DD(3枚組)

FM音源対応

標準価格8,800円(税別)



専用

- ただいまスタッフを募集中です 詳しくは、人事担当・城内(しろうち)まで。
- 当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。  
☎092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)  
上記時間外は「トークインフォメーション」よりいろいろな情報をテレフォンサービスでお届けします。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F

〒810 TEL 092-771-3217



悪なれば、我は目覚め、迎え伐たん。願わくば、我に永却の眠りが与えられんことを。」


# Seed of Dragon

シード オブ ドラゴン

竜の末裔

シード オブ ドラゴン




 第3巻第2号(追加7月号)  
 第三種郵便物認可  
 〒105 東京都港区新橋1-10-7  
 徳間書店フタバグラフ株式会社  
 編集人 山森 尚  
 編集発行 徳間書店フタバグラフ株式会社  
 定価550円  
 (本体505円)

**ターボRの実力①**  
新開発16ビットRISC CPU  
R-800搭載 ゲームも  
ワープロも、ガンと強い



ターボRの実力②

**ターボRの実力③**  
MSX-DOS2搭載、メインRAM  
256KB。これは驚異の頭脳だ



これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理速度は従来の10倍、内蔵メモリ容量は4倍。しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機能など驚異の機能を満載。MSXをますます面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

# A1ST

パナソニック MSX turbo R パソコン

**FS-A1ST** 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来の8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能、従来のBASIC/PAFよりも25~6倍速で実行(当社比) ▶ さらに進化したMSX-DOS2でメイン搭載ROM(512KB 2倍 相当)による従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM 256KB、実行速度の高いアドレスバス方式可能 ▶ 音声が高精度で8PCM録音/再生可能 ▶ デジタル・オーディオ対応による、登場人物の声の出し入れ、効果ワープのスピードアップ 対話感覚で使える音声が付付 ▶ 電子システム機能別、別売通信システム

▶ パソコンは、**MSX1**と**MSX2+**のソフトも使用できる

▶ **MSX**・日本版MSX-DOS2はアスキーの商標です ▶ MS-DOSはアメリカマイクロソフト社の登録商標です ▶ 本館は会社名・カタログ希望の店名・住所・氏名・年齢・職業・学校名をお知らせの上、〒741高松市丸の内1406へ送付ください ※郵送によるクローム・インクジェット印刷のMSX 2+は送料別



**MSX**

| 製品名     | メーカー | 価格       |
|---------|------|----------|
| MSX-801 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-802 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-803 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-804 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-805 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-806 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-807 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-808 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-809 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-810 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-811 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-812 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-813 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-814 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-815 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-816 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-817 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-818 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-819 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-820 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-821 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-822 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-823 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-824 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-825 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-826 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-827 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-828 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-829 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-830 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-831 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-832 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-833 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-834 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-835 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-836 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-837 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-838 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-839 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-840 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-841 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-842 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-843 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-844 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-845 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-846 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-847 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-848 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-849 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-850 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-851 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-852 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-853 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-854 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-855 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-856 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-857 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-858 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-859 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-860 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-861 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-862 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-863 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-864 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-865 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-866 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-867 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-868 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-869 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-870 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-871 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-872 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-873 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-874 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-875 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-876 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-877 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-878 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-879 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-880 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-881 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-882 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-883 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-884 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-885 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-886 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-887 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-888 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-889 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-890 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-891 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-892 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-893 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-894 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-895 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-896 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-897 | NEC  | ¥149,800 |
| MSX-898 | NEC  |          |

心を動かす先端技術

**Human Electronics** 松下電器産業株式会社